



**ALLES ÜBER
CD-ROM-SPIELE**

**50 neue
CD-ROMs
im Test**

**Spielösungen ♦ Lexikon
MPEG-Karten ♦ CD-Pflege
Trash-Special ♦ News**



DM 19,80

OS 145 • SFR. 19,80

3/94

**Kompletter
CD-Inhalt**

Seite 8

Spielbare Demos:

STRATEGIE

**Theme Park
und UFO**

ACTION

**Mega Race und
Tubular Worlds**

FUSSBALL

**Anstoss WM-Edition
und FIFA Soccer**

...und viele andere

600 MByte

Spiele-Demos

Videoclips

Updates

Datenbank mit

400 Spieletests

CD-DÄMMERUNG

Die CD-Sonne geht auf! Denn jetzt erhellt Electronic Arts mit einer blendenden Auswahl von CD-ROM-Produkten den Software-Himmel.

Sechs Toptitel sind ab sofort als CD-Version erhältlich. Ausgestattet mit atemberaubender Grafik und in brillanter Sound-Qualität erwarten Sie Klassiker, wie Strike Commander, Syndicate und Sherlock Holmes, die bereits die Media-Control-Charts stürmten.

Ultima® VIII – Pagan™ (von Origin)

Das neueste Abenteuer der monumentalen Ultima-Serie. Pagan enthält eine umfangreiche Geschichte sowie phantastische Grafiken und Sound, die alles aus der CD herausholen.

- Beeindruckende Grafiken mit über 1200 Animationsphasen für den Avatar.
- Zusätzliche Realität, Atmosphäre und Spannung durch das enthaltene deutsche Speech Accessory Pack.
- Die Kämpfe erwachen durch den 4-Kanal-Digitalklang und die General-Midi-Unterstützung zum Leben.
- Software komplett in deutscher, englischer und französischer Sprache auf einer CD.



Shadowcaster™ Enhanced CD (von Origin)

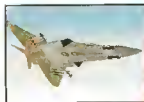
Dieses Rollenspiel-Adventure wird das Erlebnis Ihres Lebens. Machen Sie sich auf den Weg durch die gefährlichen Verließe zum Tempel des bösen Veste.

- Zusätzliche Level mit furchterregenden, neuen Kreaturen.
- Verbesserte Grafiken und animierte Zwischensequenzen erhöhen die Atmosphäre.
- Shadowcaster auf CD wartet mit kompletter Sprachausgabe, verbessertem Sound und einer dynamischen Musikuntermalung auf.

Strike Commander™ Enhanced CD (von Origin)

Origins 3D-Flugsimulation ist durch die verbesserten Kinosequenzen dem Interaktiven Film noch nähergekommen.

- Dreimal soviel Strike-Commander-Action auf einer CD!
- Durch das enthaltene Speech Accessory Pack verfügen jetzt alle 16 Charaktere über eine komplette Sprachausgabe.
- Zusätzlich auf der CD: Die Tactical Operations mit 20 Missionen, neuen Flugzeugen und noch mehr Schauplätzen.
- Verbesserte Flugdynamik und neue, exzellent animierte Sequenzen.



TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikarten – wie man sie einbaut • Cocktaillrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES • ...

Ausgabe 9/93



Alles rund um Abenteuerspiele • Tests: u.a. NHL Hockey, Day of Tentacle, ... • Tips & Tricks zu Betrayal at Krondor und vielen anderen • Großer Soundkarten-Vergleich • ...

Ausgabe 10/93



Saurier auf CD-ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. Lemmings, Prince of Persia 2, Maricac Mansion • 50 Seiten Spieltests • Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Anstoß • Die neuen Bildschirmsschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyran-dra 2, Aufschwung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video – Peter Gabriel Interaktiv • Tests: Civilization, Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Sam 6 Max, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere, u.a. • Sonderteil Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Gehimmnisse, ... • ...

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstoß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten-Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, Myst, The Horde, Critical Path u.a. • Tips & Tricks: Sim City 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, die Siedler, F1, Battle Isle II, Winter&Summer Challenge • Tips & Tricks: Beneath a Steel Sky, Myst, Ravenloft, Elder Scrolls Arena • ...

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

JA! Ich möchte meine PC Player Sammlung tutto komplett!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankenzug

Konto-Nr. _____
 BLZ/Bankverbindung _____
 oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
 _____ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe _____ : DM _____
 zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) _____ : DM _____
 Gesamtsumme _____ : DM _____

Name/Vorname _____

Strasse _____

PLZ, Ort _____

Unterschrift _____

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **089/20 24 02 15**
 Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

editorial

CD player

Da muß man kein Sommerloch mehr fürchten: 600 MByte auf dem CD-RDM, 80 Seiten Heft mit jeder Menge Tests neuer CD-ROM-Software – mit dieser Kombination sollten wir Sie ein Weilchen beschäftigen halten.

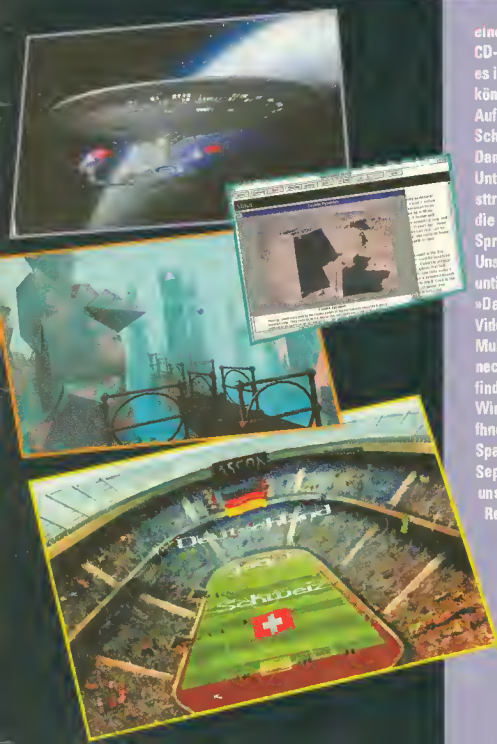
Nach dem üppigen Feedback auf CD Player 2 haben wir eine Reihe Ihrer Anregungen umgesetzt. Vielen Dank für die zahlreichen Briefe und ausgefüllten Fragebögen – alle Zuschriften helfen uns, CD Player besser nach Ihrem Geschmack zu gestalten.

So gibt es diesmal erstmals

einen Kertonbeiheter mit Inhaltsangaben für unsere CD-RDMs. In Verbindung mit einer leeren CD-Hülle, die es in jedem besseren Plattengeschäft zu kaufen gibt, können Sie damit ein professionelles Archiv aufbauen. Auf vielfachen Wunsch haben wir die Software-Schnupperversionen auf der CD jetzt in interaktive Demos und »Previews« (nur zum Angucken) unterteilt. Unter den spielbaren Versionen befinden sich so attraktive Titel wie »FIFA Seccer«, »Theme Park« oder die brandneue CD-Edition von »Anstoss« – inklusive Sprechersgabe und CD-Audiotrack.

Unsere eigenen Programmierer waren auch nicht untätig. Die neueste Version der Spiele-Datenbank »Daten Player« bietet 400 Einträge und erstmals Videoclips: CD Player präsentiert das Debüt des Multimedia-Meinungsstans. Außerdem können Sie nachschlagen, wo Sie Tips zu den einzelnen Spielen finden.

Wir bedanken uns für Ihre Unterstützung und wünschen Ihnen mit CD-RDM und Zeitschrift gleichermaßen viel Spaß. Halten Sie bis zur nächsten CD Player (Ende Septembar) die Ohren steif und vergessen Sie nicht, uns ein Briefchen zu schreiben: An den DMV Verlag, Redaktion CD Player, Gruber Str. 46 a, 85596 Poing.





Wir testen das edle Abenteuerspiel
»Myst« und liefern gleich
die Komplettlösung dazu **79**



magazin

Über den Tellerrand geblickt: Was
tut sich bei anderen CD-Systemen?

3DO	70
SEGA CD	72
CD-I	75
VIDEO-CD	76
AUDIO-CD	77

hardware

MPEG: DIE ZUKUNFT VON DIGITAL VIDEO

22
Werden Video-Animationen in VHS-
Qualität zum nächsten Grafik-
Standard?

HEGE UND PFLEGE

26
Wer seine CDs liebt, der pflegt sie:
Was taugen die teuren Pflege-
mittelchen?

CD-ROM-LEXIKON

88
Wichtige Fachbegriffe auf einen Blick

player

I N H A L T

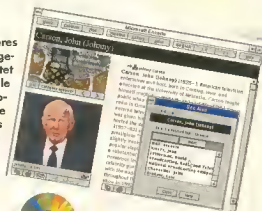
software-tests

3D DINOSAUR ADVENTURE	62
ABENTEUER RAUMFAHRT	59
ANCIENT LANDS	63
DATEN-SPIONAGE	68
ENCARTA	61
GARDEN OF UNEARTHLY DESIGNS	62
GLOBAL EXPLORER	65
GOLF GUIDE	66
KREUZWORTRÄTSEL	66
MIDNIGHT MOVIE	
MAONESS	64
MUSIC WIZARD PRO	66
RED SHIFT	60
ROCK'N ROLL YEARS	66
ROCK, RAP'N ROLL	67
SHAREWARE-SAMMLUNGEN	69
STAR TREK MULTIMEDIA CENTRE	62
STAR TREK NEXT GENERATION	62

spiele-tests

AEGIS	41
ANSTOSS WM-EDITION	30
BURNING STEEL 2	41
CASTLES 2	42
DARKSEED	34
DRAGON'S LAIR	42
EYE OF THE STORM	54
FRONTIER	54
GORG	54
HORDE, THE	44
INNOCENT	34
INTERPLAY	
10TH ANNIVERSARY	40
JACK NICKLAUS GOLF	34
LANDS OF LORE	50
LEMMINGS 2	34
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	35
MEGA RACE	56
MYST	37
PLANER, DER	42
PRIVATEER	31
RAPTOR	54
RAVENLOFT	50
SAM & MAX HIT THE ROAD	39
SHADOW CASTER	50
SIM CITY ENHANCED	49
SPACE HULK	52
SPACESHIP WARLOCK	38
STAR TREK	
25TH ANNIVERSARY	32
SYNOCLATE PLUS	43
UFO	42
ULTIMA 7	51
ULTIMA 8 - PAGAN	50
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	55
WRATH OF THE GODS	36

Kein anderes
Nachschlage-
werk bietet
so viele
Multimedia-
Gimmicks wie
Microsofts
»Encarta
1994« **61**



tips & tricks

SYNDICATE PLUS	78
MEGA RACE	78
RAPTOR	78
MYST	79
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	82
SAM & MAX	84

3DO & Co.: Wir präsentieren die
besten Neuheiten vom Rest
der CD-Spielewelt im Magozin-Teil

DAS CD-ROM

Gut 600 MByte Daten schlummern in den Tiefen des CD-ROMs, das auf dieser Ausgabe klebt. Lesen Sie bitte unsere Bedienungshinweise durch, damit es keinen Frust beim Ausprobieren gibt.

Nachdem das Programm »CDPLAYER« von der CD gestartet wurde, erscheint dieses Hauptmenü auf Ihrem Bildschirm



In den letzten Monaten haben wir wieder fleißig gesammelt, digitalisiert und programmiert, um Ihnen jede Menge frisches Laufwerk-Futter zu bieten. Lesen Sie bitte vor dem Ausprobieren des neuen CD-ROMs diese Doppelseite durch. Hier informieren wir Sie über den Inhalt der CD und erklären diverse Bedienungskniffe.

Schnellstart

1. Legen Sie die CD in ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie auf dieses Laufwerk (z.B. durch Eingabe von »D:«).
2. Tippen Sie »CDPLAYER«, gefolgt von einem Druck auf die RETURN-Taste.
3. Unser Hauptmenü erscheint – alles weitere erfahren Sie am Bildschirm!

Bedienung für Fortgeschrittene

Kundige DOS-Dampfer können auch schnell und direkt die einzelnen Programme starten, ohne den Umweg über das Menü zu wählen. Sie begeben sich einfach in das Unterverzeichnis des begehrten Programms und tippen dann »GO« (RETURN). Sie finden unser Menü eigentlich toll, aber es ist viel zu schnarchig? Nun, bei älteren CD-ROM-Laufwerken ohne Cache-Speicher kann es vorkommen, daß

jede Bildschirmseite des Menü-Programms quälend langsam aufgebaut wird. Wenn Sie schlappe 0,4 MByte auf Ihrer Festplatte entbehren können, umgehen Sie das Problem mit folgendem Trick:

1. Kopieren Sie das Menüprogramm von der CD auf die Festplatte.

Beispiel: COPY D:\CDPLAYER.EXE C:\

2. Wechseln Sie auf das Laufwerk-Verzeichnis Ihres CD-ROMs.

Beispiel: D:

3. Rufen Sie von hier aus das Menü auf der Festplatte auf.

Beispiel: C:\CDPLAYER.EXE

Lohn der kleinen Operation: ein rosantes Menü mit

Festplattentempo. Aber bitte

beachten Sie: Um vom Menü

aus Programme korrekt zu

starten, ist es wichtig, vom

CD-ROM-Laufwerkspfad aus

das Menü aufzu-

rufen! Zur einwandfreien

Bedienung empfehlen sich

außerdem 2 MByte EMS-

Speicher und ein 100 Pro-

zent Microsoft-kompatibler

Maustreiber. Ohne Maus

und ohne genug RAM

können Sie natürlich trotzdem die einzelnen Programme starten: Einfach auf der DOS-Ebene ins gewünschte Unterverzeichnis wechseln und »GO« eingeben.

Was brauche ich?

Die meisten Programme auf dem CD-ROM benötigen folgende Mindest-Konfiguration:

Einen IBM-kompatiblen PC mit MS-DOS Version 5.0 oder höher, 386-Prozessor oder besser, 2 MByte RAM, VGA-Grafikkarte, Maus und MSCDEX Version 2.2 oder höher. Einige Programme benötigen 4 MByte RAM, Windows 3.1 und Super VGA.

Die meisten Programme sind direkt von der CD lauffähig. Einige Titel müssen aber unbedingt auf Festplatte installiert werden. Beachten Sie bitte die entsprechenden Hinweise in unserem Menü.

Was tun, wenn's klemmt?

Die meisten Reklamationen sind auf Kompatibilitäts- oder Bedienungs-Pannen zurückzuführen – die wenigsten CDs sind wirklich defekt. Wenn lediglich einzelne Programme nicht laufen, liegt das an Ihrem Rechner. Eine Installation auf Festplatte wirkt all Wunder – oder liegt es am Soundblaster-IRQ? Die Programme auf der CD sind serienmäßig auf IRQ 5 eingestellt. Beachten Sie bitte auch unsere Tips im »Hilfe-Teil des Menüprogramms.

Wenn sich die CD überhaupt nicht starten läßt (kein einziges Programm läuft), aber andere CD-ROMs funktionieren auf Ihrem System einwandfrei, dann ist ein Umtausch angebracht. Schicken Sie bitte Ihre defekte CD mit einem kurzen Begleitschreiben (Absender nicht vergessen!) an folgende Adresse:

DMV Verlag

Umtausch CD Player 3

Gruber Str. 46 a, 85586 Pöng

Wir bitten um Verständnis, daß wir keinen Support zu den einzelnen Programmen anbieten können. Wenden Sie sich bitte im Zweifelsfall an den Hersteller oder einen Fachhändler, der das entsprechende Spiel im Angebot hat.



Spielen Sie die brandneue Fußballsimulation »FIFA Soccer« an

Spielbare Demos

Optimale Kaufberatung live auf dem Bildschirm: Mit den Schnupperversionen auf unserem CD-ROM können Sie die neuen Programme testen, bevor Sie dafür Geld hinlegen. Alle hier aufgelisteten Demos sind spielbar!

ANSTOSS WM-EDITION
BATTLE ISLE 2
COMPANIONS OF KANTH (TALKIE)
CORRIDOR 7
CURSES
DARK LEGIONS
DER PLANER
DIE SIEDLER
EMPIRE SOCCER
FIFA SOCCER
FUN ACTION PACK
HEXX
INFOCOM-OLDIES
LORDS OF MIDNIGHT
MEGA RACE
MICROSOFT MONEY
ORIGAMO
PINBALL DREAMS 2
PIZZA-CONNECTION
RAPTOR
RÜSSELHEIM
SPECTRE VR
THE HORDE
THEME PARK
TUBULAR WORLDS
UFO
WEEBIE WORLDS

ANSTOSS
BATTLE ISLE 2
CIVILIZATION (WINDOWS)
DER PLANER
DRACULA UNLEASHED
ELDER SCROLLS: ARENA
F-14
INDY CAR RACING
MEGA RACE
MICROSOFT
PACIFIC STRIKE
RALLY
RAVENHOF
REBEL ASSAULT
SHERLOCK HOLMES
SUBWARR 205D
TFX
THE HORDE
UFO
ULTIMA 8

Darunter befinden sich neue Updates zu olivbunten Spielen – rüsten Sie z.B. zur Rebel-Assault-Version 1.07 oder zu Indy Car Racing 1.04 auf. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserem Menü-Programm.

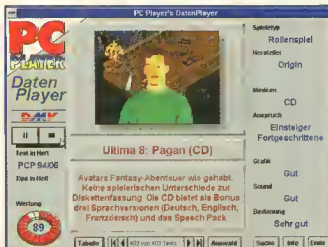
Video-Clips

Die neueste Version unseres Clip-Abspielers »Video Player« bietet flüssigeren Ablauf auf langsamen Laufwerken, einen neuen Vergrößerungs-Modus und zuschaltbare Untertitel. Dazu gibt's sieben kaufliche Videos – zum Starten einfach das entsprechende Kostensymbol anklicken.

ABENTEUER RAUMFAHRT (Vorführung von Boeders Weltraum-Datenbank).
HARVESTER (Achtung – nur für starke Nerven: Trailer zum gleichnamigen Horrortrip).
PSYGNOSIS (Scavenger-4-Vorführung und Demo-Animationen von der neuen Sony-Spielkonsole PSX).
THE MAKING OF MYST (Die Entwickler plaudern über die Entstehung des Abenteuerspiels).
UNDER A KILLING MOON (Animationen aus dem Access-Adventure).
MULTIMEDIA-LESERBRIEFE (Fünf Minuten exklusive Video-Dokumente aus der CD-Player-Reihe).
OUTTAKES (...und als Bonus: Die prächtigen Pannen von den Dreharbeiten).

Spiele-Datenbank

Der »Daten Player« ist eine Datenbank, in der die Wertungen aus den Spieltests von PC Player erfüllt sind. In der jüngsten Version werden 400 Titel beschrieben, beurteilt und gezeigt. Mit Suchfunktion, Auswahlkriterien und übersichtlichem Tabellenmodus.



Der neue, verbesserte Video Player präsentiert sieben sensationelle Windows-Clips

Ganz neu: Hinweise auf veröffentlichte Tips und ein paar gut verstreute Videoclips – leibhaftig! Tester kommentieren einzelne Spiele!

Utilities

Grafik-Betrachter gefällig? Trouble mit der Soundkarte? Keinen passenden VESA-Treiber zur Hand? Als kostenlosen Bonus haben wir wieder einige nützliche Utilities für Sie gesammelt, die den Umgang mit CD-ROM-Software erleichtern.

BOOTDISK-MACHER
CD-BOOTDISK
CD-TOOLS
FSS-BATCH
MT32-GENERAL MIDI
PICTEM-BILD-ANZEIGER
SOUNDBLASTER 16MPU
SURESET
VESA-TREIBER

Last Minute

- * Klicken Sie im Menü-Programm auf das CD-Player-Logo, um zu erfahren, welche Bonus-Programme wir in letzter Minute nach auf die CD geschmuggelt haben.
- * Bei technischen Problemen aller Art tippen Sie bitte zuerst UESMICH oder README.
- * Die Demo »Rüsselheim« sowie das Stereogramm-Programm »RDSDraw« können nicht direkt von CD-ROM gestartet werden. Bitte kopieren Sie die Verzeichnisse auf eine Festplatte.
- * Wenn Sie die Seite »Grafik-Betrachter« auswählen, laden Sie auf der Seite »Sound Tools«. Bitte blättern Sie dann zwei Seiten noch vorne.
- * Die Demo für »Fine Artist« und »Creative Writer« ist leider nicht im Menü verzeichnet. Sie befindet sich im Directory »PREVIEW/MSKIDS«.
- * Der letzte Tip: Track 2 auf unserer CD ist ein Musikstück von Ascon, das zur »Anstoss«-Demo gehört.

Dieser kernige Audio-Track lädt sich auch auf jedem normalen CD-Player abspielen (aber bitte nicht Track 1; der enthält viele unmelodisch surrende Daten...)...

Der 400 Einträge starke »Daten Player« informiert Sie über die PC-Spiele der letzten 18 Monate.

Spiele-Previews

Noch mehr Demos, allerdings nicht spielbar und »nur« zum Angucken. Dafür bekommen Sie schon die ersten Bilder und Animationen von Programmen zu sehen, die teilweise erst zum Jahresende erscheinen sollen.

COMMAND & CONQUER
CYBERNAUT
DER CLOU
DIGITAL WORLD DEMO-REEL
DAGON TALES
STERNENSCHWEIF (DAS SCHWARZE AUG 2)
HANSE - DIE EXPEDITION
HARVESTER
INHERIT THE EARTH
JOURNEYMAN PROJECT
LEGEND OF KYRANDIA 3
LANDS OF LORE 2
METALTECH: EARTH SIEGE
MICROSOFT KIDS
STAR TREK: THE NEXT GENERATION
PHANTASMORGANIA
ROBINSON'S REQUIEM
SPACESHIP WARLOCK
WING COMMANDER ARMADA

Update-Patches

So manches Spiel, das Sie für viel Geld im Laden kaufen, hat noch ein paar Programmierfehler. Um diese »Bugs« auszumerzen, bieten einige Hersteller sogenannte »Update-Patches« an. Zu den folgenden Spielen haben wir solche Fehlerbehebungen für Sie zusammengestellt.

**PREVIEW:
UNDER A
KILLING MOON**

DER Mond



Mit Privatdetektiv Tex Murphy springen die bösen Buben nicht gerade zimperlich um

Ein Detektiv der 30er Jahre im 21. Jahrhundert: Tex Murphy löst seine Fälle nicht nur auf der Erde. Sätze 3 CD-ROMs will Access mit seinem HiRes-Adventure füllen.

Das amerikanische Softwarehaus Access ist durch seine Golf-Simulationen bekannt geworden. »Leaderboards«, »Links« und schließlich »Links 386 Pro« sind bisher alle nicht als CD-ROM erschienen. Daß Access seit Jahren auch Adventures produziert, ging neben dem Erfolg der Golf-Giganten etwas unter. Schon einmal griff der futuristische Privatdetektiv Tex Murphy zur Blasterkanone im Spiel »Martian Mema-

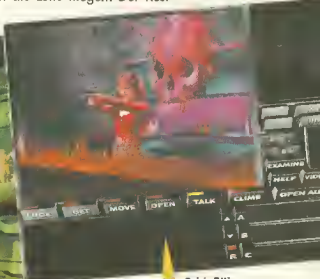
Bei einem Drink erholt sich ein Detektiv nicht nur, er sammelt auch neue Informationen

randum«. Weitere Adventures aus der Access-Küche sind der Agenten-Thriller »Cauntdown« und das Dschungel-Abenteuer »Amazon«.

Mit dem neuen Adventure will Access nun aber einen gewaltigen Sprung nach vorne machen. »Under a Killing

Moon« soll kein billiger Einstieg in die CD-ROM-Welt werden, sondern diverse neue Techniken miteinander verknüpfen. Das fängt beim Umfang an: Sage und schreibe 3 CD-ROMs soll die fertige Version ausfüllen, das entspricht knapp 2 Gigabyte Daten. Über zwei Stunden Videosequenzen sollen enthalten sein, die mit professionellen Schauspielern aufgenommen wurden. Hauptdarsteller Brian Keith beispielsweise hat so manche Fernsehserie (»Hardcastle & McCormick«, »Lieber Onkel Bill«) hinter sich, das weibliche Gegenstück Margat Kidder durfte in den Superman-Filmen an der Seite des Manns aus Stahl als Lois Lane durch die Lüfte fliegen. Der Rest

Der futuristische Vogelköfig verbirgt offenbar ein großes Geheimnis



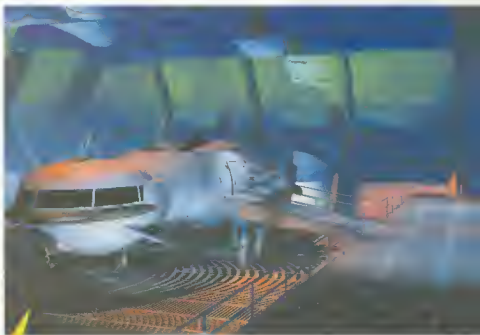
Schießübungen mit »Lois Lane«: Morgot Kidder

IST AUFGEANGEN...

der Schauspieler ist in Deutschland weithin unbekannt.

Ähnlich wie bei vergleichbaren CD-ROM-Titeln läuft der Spieler in 3D-Perspektive durch Räume, untersucht diese und spricht mit anderen Personen. Doch im Gegensatz zu »The 7th Guest« sind die Bewegungen nicht vorbestimmt. Während man dort nur vorher in stundenlanger Arbeit berechnete Animationen sieht, soll Killing Moon echte 3D-Grafik bieten, durch die der Spieler sich bewegt. Diese wird zwar relativ langsam berechnet, dafür können Sie tatsächlich Räume durchsuchen, unter Tische gucken, Schubladen öffnen oder einen Schrank verschieben. Wahn Sie schauen und wie Sie sich bewegen, legen Sie selbst fest. Die 3D-Berechnungen gehen sogar soweit, daß man aus einem Bürofenster hinaus auf die Straße sehen kann. Die relativ niedrige Geschwindigkeit ergibt sich aus der sehr detaillierten Grafik, die ständig im Super-VGA-Modus angezeigt wird. Damit es keinen Stilbruch zwischen der 3D-Grafik und den Sequenzen mit Schauspielern gibt, wurden diese einfach nur vor blauen Wänden gefilmt. Die passenden Hintergründe werden dann ebenfalls mit dem PC berechnet und die Bilder beim Digitalisieren zusammengefügt. Leider gibt es von der echten 3D-Spielgrafik noch keine Standbilder; unsere Bildschirmfotos zeigen zwar einige der Spielorte, aber nur in Versionen, die aus einer Profi-3D-Software stammen.

Auch inhaltlich wird es Unterschiede zu den leider üblichen Minimolst-Multimedia-Adventures geben. Der Spieler verwaltet wie bei klassischen Diskettenspielen ein Inventar, in dem die Spielfigur gefundene Gegenstände mit sich führt. Es gilt, diese Gegenstände sinnvoll zum Lösen von Puzzles einzusetzen. In Gesprächen mit anderen Charakteren antwortet Tex unter Ihrer Kontrolle dank Dialogmenüs, bei denen Sie einen von mehreren Antwortsätzen auswählen können. Auch hier hat man darauf Wert gelegt, daß unterschiedliche Sätze auch zu unter-

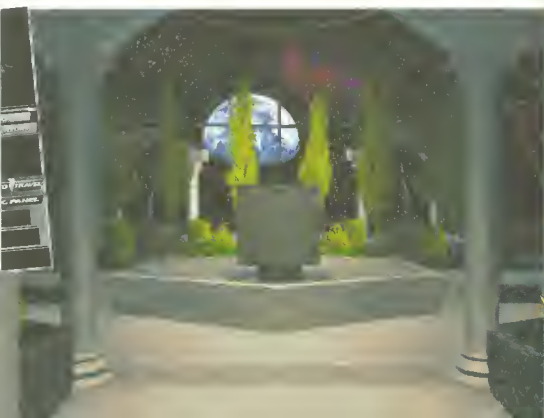


Sam Spade und Mike Hammer hatten mit Raumschiffen noch nichts am Hut

schiedlichen Reaktion führen; lose Mundwerke hoben in der Welt von Tex Murphy wenig Überlebenschancen.

Neben den Fotos auf dieser Doppelseite können Sie sich einen noch besseren Eindruck von »Under a Killing Moon« machen, wenn Sie unsere CD-ROM in das Laufwerk stecken und den Video Player starten. Ein drei Minuten langes Video zeigt ein paar Demo-Szenen aus dem Spiel und gibt Ihnen einen Eindruck von der Grafik-Geschwindigkeit auf einem 486er.

Fast gleichzeitig mit der amerikanischen Version soll im Sommer auch eine deutschsprachige Fassung erscheinen. Zwar wird nicht die Sprochfassung übersetzt werden, aber mit durchgehenden deutschen Untertiteln ist zu rechnen. (bs)



Alt-Fernseh-schauspieler Brian Keith mimt einen der Guten, die den Spieler auf die richtige Spur führen sollen

Wenn am Harizant die Erde aufgeht – was zum Teufel steht dann dieses Gewächshaus?



DER DOPPELTE SPASS

**Fakten statt
vallmundiger Ver-
sprechungen:
Segas neues »Multi
Mega« ist die
fähigste Kamsale im
16-Bit-Lager!**

Die beste Spielkonsole der Welt kommt nur in einer limitierten Auflage von 6000 Stück nach Deutschland. Im »Multi Mega«, einem schnuckligen Spielzeug etwas größer als ein tragbarer CD-Spieler, arbeiten zwei 68000-Hauptprozessoren sowie eine ganze Batterie von speziellen Sound- und Grafikchips. Alle Features des Konsolen-Bestsellers Mega Drive und des zusätzlichen Mego-CD-Laufwerks wurden im Multi Mega auf engstem Raum zusammengefaßt. Trotz seiner handlichen Abmessungen arbeitet das Multi Mega mit zwei verschiedenen Speichermedien, verdaut sowohl jedes der rund 200 erhöhtlichen Modulspiele, als auch die vier Dutzend CD-Titel.

Neben Modulschacht und CD-Top-Lader finden sich im Gehäuse auch zwei Joypad-Ports. Betrieben wird das Gerät durch ein mitgeliefertes Netzgerät oder zwei Mignon-Batterien.

Letztere machen das Multi Mega zum Reise-CD-Spieler – wichtig, aber trendy. Im Lieferumfang enthalten sind Segas neues 6-Button-Joypad, die CD-Spiele »Road Avenger« (spektakuläre Zeichentrackgrafik, aber kaum Spielwitz) und »Ecco the Dolphin« (ungewöhnliche Spielidee und fantastische Ambiente-Musik), sowie das Jump-and-Run »Sonic 2« auf Modul. Außerdem zeigt Ihnen eine Demo-CD des englischen Herstellers Core Design, wie Multi-Mego-Spiele aussehen, wenn geschickte Programmierer beide Hauptprozessoren parallel nutzen. Zu letzterem Trick, der die Darstellung fließschneller 3D-Bitmap-Grafik ermöglicht, sahen sich bislang nur wenige Sega-Programmierer in der Lage. Neben den auf der Demo enthaltenden 3D-Knüllern »Battlecorps« und »Soulstar« gibt es kaum Multi-Mego-Spiele,

welche die volle Hardware-Power nutzen.

Qualitativ und quantitativ kann sich die Softwarepalette für das Multi Mega trotzdem sehen lassen: Seit 1988 erscheinen für Mega Drive & Co. vortreffliche Action- und Tüftelspiele, die besten Sporttitel (»NBA Jam«, »NHL Hockey '94«), sowie eine Handvoll putziger Strategie- und Rollenspiele im Stil japanischer Zeichentrickfilme. Die Umsetzungen prominenter PC-Titel

(u.a. »Wing Commander«, »Populous« und »Lemmings«) sind mit ihren Variablen nahezu identisch und runden die ausgewogene Softwarepalette ab.

Wie bei Spielkonsolen üblich, kommen nur

Simulationsfans und Rollenspieler nicht auf ihre Kasten. Beide Genres wären theoretisch auf dem Multi Mego ardentlich realisierbar. Vor ersterem Spieltyp kopitulieren die japanischen Entwickler, die mit 3D-Grafik kaum Erfahrung haben. Rollenspiele und Adventures gibt es auf der anderen Seite zwar in Japan, aber nicht im Katalog der deutschen Firmenniederlassungen: Die Übersetzung scheint zu teuer, das Risiko zu groß. Vielleicht haben sie recht: Das Multi Mega macht auch als reines Action-Gerät noch ardentlich Laune.

Gegenüber der billigeren Kombination aus Mega-Drive-Grundgerät und Mego-CD-Erweiterung liegt der Vorteil des neuen Geräts nur in den kompakten Abmessungen und dem schöneren Design. Wer in High-Tech-Spielzeug vernarrt ist

und neben dem PC noch keine spieleutouglische Hardware besitzt, erhält mit dem Multi Mega eine leistungsfähige Konsole mit gigantischem Softwarekatalog und gleichzeitig einen portablen, wenn auch etwas sperrigen Disc-Man-Ersatz. Der Preis inklusive Adapter, 6-Button-Joystick und der angeführten Software liegt bei ca. 900 Mark – nur solange der Vorrat reicht. (wi)



**Kompaktes Multitalent:
Die »halbe Portion« schluckt
sowohl Module als auch CDs**



**Das Multi Mega läßt sich auch als eine
Art Kingsize-CD-Walkman für portablen
Musikgenuß mißbrauchen**

TECHNISCHE DATEN SEGA MULTI MEGA

Speichermedium:	Module und CDs
CD-ROM	
Geschwindigkeit:	Singlespeed
Hauptprozessor:	2 x Motorola 68000
Taktfrequenz:	8 MHz und 12,5 MHz
Co-Prozessoren:	2 x 80 (4 MHz)
RAM-Speicher:	136 KByte
Video-RAM:	64 KByte
Farbpalette:	512, davon 64 gleichzeitig darstellbar
Grafikauflösung:	320 x 224 Pixel
MPEG:	nein
Sound:	10 Kanäle Stereo, zusätzlicher PCM-Chip auf Z 80-Basis
Ca.-Preis:	900 Mark (inklusive Joypad und Software)

DEMNÄCHST IN IHREM LAUFWERK

Vorhang auf für die CD-ROM-News: Auf dieser Seite sehen Sie Produkte, die erst in ein paar Monaten erscheinen werden.

Phantasmagoria Dragon Tales



Bisher machte Kings-Quest-Erfinderin Roberta Williams nur »nette, familienfreundliche« Software. Ihr erstes CD-ROM-Spiel namens »Phantasmagoria« soll hingegen gepflegten Grusel im Stil der »Gothic«-Novellen bringen. Erste Screenshots zeigen das beliebte Gemisch aus Computergrafik für Räume und Gegenstände und gefilmten Schauspielern für die Dialoge. Ohne Details verraten zu wollen, verspricht Sierra ein »neues Interface«. Phantasmagoria wird wahrscheinlich nur Super-VGA-Grafik unterstützen und könnte ein reines Windows-Spiel werden – das stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Weltweit nachsten 1994 wird als Veröffentlichungsdatum angegeben. Mehr Screenshots finden Sie auf unserer CD im Verzeichnis \PREVIEW\PHANTASMA.

Die Programmierer von »Mega-Rox« können auch anders: Dragon Tales soll ein Adventure werden, bei dem nicht ständige Animationen, sondern eine Unmenge von Standbildern auf insgesamt zwei CD-ROMs gepfeift wird. Ähnlich wie bei »7th Guest« bewegt sich der Spieler von Ort zu Ort, um schließlich in ein geheimnisvolles Schloss zu gelangen. Allerdings gibt es viel mehr Interaktionsmöglichkeiten, Gegenstände zum Aufsammeln und Benutzen und Action-Sequenzen, in denen Sie diverse mittelalterliche Waffen einsetzen.



GANZ KURZ

+++ Mitte August soll ein offizielles Monthly-Python-CD-ROM mit neuen und alten Sketchen sowie integriertem Spiel erscheinen. Arbeitstitel: »The Secret to Intergalactic Success«.

+++ Sowohl »Rise of the Robots« wie »The 11th Hour« haben sich auf den Herbst 1994 verspätet. Beim Zweiten werden die Programmierer einfach nicht fertig, das Erste soll weltweit zusammen mit Super Nintendo, Sega und Spielhallen-Versionen erscheinen und bleibt solange in der Schublade.

+++ Sany Mini-Disc als Datenträger kommt später als erwartet: Obwohl auf der CeBit mit viel Getöse angekündigt, ist jetzt doch erst 1995 mit den ersten Laufwerken zu bezahlbaren Preisen zu rechnen.

+++ Teure Leerdisketten: Um die Kunden zum Kauf von CD-ROM-Laufwerken zu zwingen, verkauft die Firma Carel Disketten-Versionen nur mit saftigen Aufschlägen von 400 Mark – eine Diskette kostet bei »Carel Draw 5.0« umgerechnet 20 Mark! Im Gegenzug spendiert Carel den CD-ROMs keinerlei Verpackung; die Silberscheiben liegen völlig ungeschützt zwischen den Handbuch-Seiten. Eine Spatalkritik, die von Dogabert Duck stammen könnte.

+++ Electronic Arts' Aussage »CD-ROMs zum selben Preis wie Disks« erweist sich als heiße Luft: Da Softwarehändler auf die Disketten-Versionen mehr Rabatte kriegen, werden diese auch preiswerter als CD-ROMs angeboten. Gerade »Ultima 8« ist in der Disk-Version bis zu 50 Mark billiger zu haben, wenn man auf das Speech Pack verzichtet. Auch andere Hersteller wählen die CD-ROM-Robatte kürzen, was für den Endkunden einer Anhebung der Preise gleichkammt.

Spielziel ist es, herauszufinden, was mit den letzten Drogen passierte. Jede Menge Bilder zu dem für Sommer 1994 geplanten Produkt finden Sie im Verzeichnis \PREVIEW\DRAGTAE.

Harvester

Wenn die Softwarefirma großspurig vom »Autoren der Wing Commander-Serie« spricht, ist nicht etwa das Programmiererteam gemeint. Der Designer des Horror-Spiels Harvester ist lediglich der Autor der markigen Dialoge aus den Origin-Weltraumspielen. Nichtsdestotrotz macht Harvester einen gruseligen Eindruck: Die Bildschirmfotos deuten ein Spiel für Erwachsene mit starken Nerven an. Schon im Sommer 1994 sollen Sie ohne Gedächtnis durch das Städtchen Harvest wandern dürfen. Mehr Infos erhalten Sie nicht nur mit den Screenshots im Verzeichnis \PREVIEW\HARVEST, sondern auch mit dem Videoclip (komplett unterteilt!), den Ihnen unser Video Player für Windows präsentiert.



Star Trek: The Next Generation

Kurz vor Redaktionsschluss gab Spectrum Holobyte bekannt, daß man jetzt Verträge mit allen Hauptdarstellern der Fernsehserie »Star Trek: Das nächste Jahrhundert« geschlossen hätte. Auf diesem schon seit längerem angekündigtem CD-ROM werden also Picard, Data, Riker und Co. von den Original-Stimmen gesprochen. Von Anfang an sollen deutsche Untertitel mit dabei sein.

Über die Termine ist man sich bei Spectrum Holobyte genossen uneinig wie Romulencus und die Föderation: Von »Sommer« über »Oktober 94« bis »spätestens im März 1995« reichen die Terminangaben, die wir erhielten. Spectrum hat schon eine zweite Gruppe Programmierer angesetzt, die schnellstmöglich ein CD-ROM zum Kinofilm »Star Trek: Generations« produzieren soll. Der siebte Film wird neben Picard und Crew auch einen Gastaufritt von Captain Kirk haben.

Eine erste Demo (nur für Windows, das Spiel soll aber ein DOS-Programm werden) finden Sie in \PREVIEW\NEXTGEN.

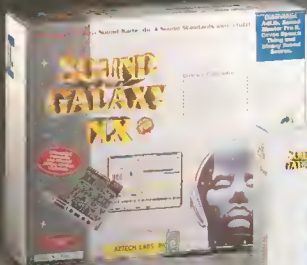


Command & Conquer

Als im April auf einer Computermesse Westwood Studios die ersten Demos zu Command & Conquer zeigte, reicheten die Kommentare von »Wo habt Ihr die Silicon Graphics versteckt?« bis hin zu »Nettes Video, aber wo ist die PC-Version?«. Anwesende Programmierer schworen jedoch, die Super-VGA-Animationen identisch auf die CD-ROM zu bannen, wenn das Spiel Ende dieses oder Anfang nächsten Jahres erscheint. Es wird ein Action-Strategiespiel in Echtzeit, die Programmierer greifen auf Elemente des erfolgreichen »Dune II« zurück (welches bisher nicht auf CD zu haben ist). Mehr Fotos finden Sie im Verzeichnis \PREVIEW\COMMANDC.



MULTIMEDIA



Wave Power Der Profi Synthesizer für Ihre Soundkarte

- 32 stimmiger Wave Table Synthesizer
- General Midi kompatibel
- 128 verschiedene authentische Instrumente
- 47 Drum/Perkussion Sounds
- 4 MB Wave Samples in 2 MB ROM
- Erweitert Wave Chip



AZTECH CD-ROM Laufwerk CDA 266-01A - VIDEO on CD

- Double Speed mit 300 KB/sec. Datenübernahme
- Volle Klaxak Photo-CD Kompatibilität (single- und multisession)
- MDR Technologie (Motorised Disk Return, Betrieb ohne automatischer Ausschub bei Sätbmaußfall)
- CD-Play und TrackSkip Tasten am Frontpanel
- Lautsprecheranschluss an der Rückseite
- Vollkompatibilität mit Standard



MULTIMEDIA TV/VIDEO INTERFACE FOR YOUR PC

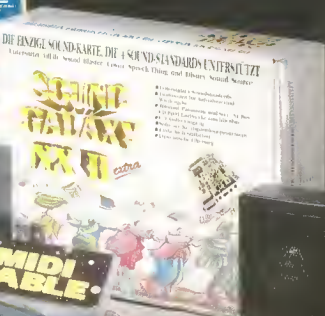
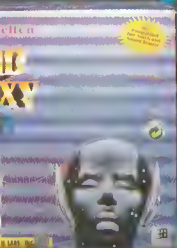
Fachhandelspreise + Anfragen
nur mit Gewerbenachweis



KM Computer und Kommunikation
Handelsgesellschaft mbH
Hans-Böckler Str. 29 73230 Kirchheim u. T.



KOMPLETTPROGRAMM



Sound Galaxy PRO 1.0 Extra - Die Profi-Sound-Karte

- Microsoft Windows Sound System und Audio Companion für den Sound Blaster Pro
- 20-stimmiger FM-Stereo-Synthesizer (DL1.3)
- 16-Bit Sampling mit 44,1 kHz
- 16-Bit Hardwarekomponenten
 - AT-Bus, CD-ROM, Harddisk, Floppy, Parallel, MIDI, Joystick, Mouse
 - MIDI-Interface
 - 16-stimmiger FM- und 20-stimmiger MIDI-Komponenten
- 16-stimmiger FM- und 20-stimmiger MIDI-Komponenten

• 16-stimmiger FM- und 20-stimmiger MIDI-Komponenten
• 16-stimmiger FM- und 20-stimmiger MIDI-Komponenten
• 16-stimmiger FM- und 20-stimmiger MIDI-Komponenten

SOUND
GALAXY
SOFTWARE
DEVELOPER KIT



Video Galaxy - Live Video und TV auf dem PC

- Aufnahme von Echtzeit Full Motion Video
- Skalierungsfunktionen
- 3D-Digitalisierung mit 30 Bildern/sec.
- Unterstützung aller wichtigen Fileformate
- Unterstützung des 4:2:2 Videoformats
- Steuerung aller Funktionen über Software
- Eingänge für TV, Camcorder, VCR und Laser Disk Player
- TV-Tuner mit 50 Programmspeichern und Timerfunktion
- ULTRALOCK Signalfilter-Scan Technik
- Videotextfunktion
- Stereo Audioausgang
- Umfangreiche Steuerungsoftware

AZTECH LABS, INC.

Pleiten, Pech & Pannen

Immer nur schöne Spiele – wie langweilig! Gegen die spektakulärsten Peinlichkeiten der CD-ROM-Geschichte ist selbst der »Angriff der Killer-Tamaten« harmlos.

Jedes neue Medium, jedes neue System hat in jungen Jahren einige Kinderkrankheiten zu überstehen: Das Pionierfernsehprogramm der 50er Jahre entbehrt aus heutiger Sicht nicht einer gewissen unfreiwilligen Komik. Auch die Computervelt ist nicht vor frühreifen Produktionen sicher, die der Nachwelt eher peinlich sind. Man denke da nur an die allerersten Spiele für den Amiga oder gar – Schauder! – den PC. Jetzt, wo das Software-Medium CD-ROM langsam die Kinderschuhe abstreift, wagt unsere Redaktion den Blick zurück auf Sodom und Gomorra. Zur Erinnerung an die Nachwelt dokumentiert CD Player die freckigsten Gurken der bisherigen

CD-ROM-Spielegeschichte, »ausgezeichnet« in verschiedenen Kategorien.

gungen der Aktuerinnen tragen ihr übriges zum Home-Video-Charme ab; Unterkategorie »Meine erste Super-8-Kamera«. Selbst akustisch geht es den Trieben an den Kragen; anspruchsvolle Monologe wie »Okay, Hübscher!« werden via Sprachausgabe rübergeschickt. Höhepunkt: Die Aussprache der ehrwürdigen »Dessous« als »Dessaus« gehört mittlerweile zu den Klassikern der Software-Geschichte.



Das minimalste Spieldesign

Mit »Quantum Gate« sollte der »interaktive Film« endlich seinen Durchbruch haben. Hersteller MediaVision belegte es schon mit dem Begriff »Virtual Cinema«. Doch das Produkt läßt Interaktivität nur erahnen: Die Handlung ist völlig storr festgelegt und kann nicht beeinflusst werden. In Dialogmenüs gibt es zwar

3DO-TRASH

Die CD-ROM-Gemeinde traute ihren Augen nicht, als der amerikanische Filmgigant Universal in Zusammenarbeit mit der 3DO-Company seinen ersten »Interactive Movie« auslieferte: »Jurassic Park«. Denn hinter der mächtigen PR-Kampagne stolperte ein peinliches Spielesammelsurium heran, das nur durch die Dinosaurier-Thematik zusammengehalten wurde.

Zumindest eines der aufgabtenen Mini-Spielchen, eine »Daame«-ähnliche 3D-Flucht vor zähnefletschenden Raptoren, wirkte auf den ersten Blick recht beeindruckend. Leider tastet der Spieler vergeblich nach einem Elektratschacker oder einer Maschinenpistole – laufen und ballern gleichzeitig überlastet scheinbar die 3DO-Fähigkeiten.

Beide Arten der Interaktion treffen lediglich in einer mickrigen »Space Invaders«-Hammage zusammen, mit der die Universal-Entwickler bei den Nostaligern unter den 3DO-Besitzern um Mitleid heischen. Doch selbst die dürfen von dem aufgablenen Lizenz-Flap nicht gerade angeht sein.

Mieser als das multimediale Dollargrab mit dem »Steven Spielberg«-Qualitätsiegel ist lediglich das zeitgleich veröffentlichte »Cowboy Casino« von Intelliplay. Hier langweilen Sie drei peinlich kostümierte Laien-Schauspieler mit lauen Karten-Spielereien. (wi)

Das unerotischste Strip Poker

Wehe, wenn sie ausgezogen: Die Models in »Cover Girl Strip Poker« von den verdienstvollen Multimedia-Veteranen On-Line Entertainment bekämpfen brünstige Wallungen wirkungsvoller als eine kalte Dusche. Die sich krampfhaft vor Pinos, Topfpflanzen und anderen unschuldigen Einrichtungsgegenständen räkelnden Novizinnen entledigen sich per Video-Animation ihrer Garderobe. Bei soviel Sex ist dem Digitalisierer wohl die Farbe verdampft: Die Videos erscheinen als Schwarzweiß-Briefmarken. Auch die graziösen Bewe-



Auswahlmöglichkeiten, aber die sind nur Schau: Egal, was man sagt oder tut – alles bleibt in seinen vorgegebenen Bahnen. Die CD endet in jedem Fall damit, daß der Spieler stirbt. Der abrupte Schluß wird von den Programmierern damit begründet, daß auf der CD kein Platz mehr war – erst Quantum Gate 2 soll die Story zu einem richtigen Ende führen. Hier ist also ihre einzige echte Einflußmöglichkeit: Kaufen Sie auch den zweiten Teil – oder lieber ein »echtes« Spiel?

Die beste Tarnung

Gut gemocht, Virgin: Wie bringt ich am besten einen alten Hut unters CD-Volk? Mit einem neuen Nomen! Fast zwei Jahre zog sich die CD-Umsetzung des Abenteuerspiels »K.G.B.« dahin. Ziemlich aufgesetzt wirkende Bonus-Videos mit einem (donk rieseliger Grob-Grafik ohnehin kaum erkennbaren) Donald Sutherland waren die einzige nennenswerte Neuerung. Grafik und spielerischer Kern des mäßig aufregenden Adventures blieben aber unangetastet. Also verpaßte man der CD-Version den Namen »Conspiracy«, um ein »ganz neues« CD-ROM-Produkt vorzutäuschen. Hoffentlich wird die Umbenennung von verspäteten Adaptionen älterer Diskettentitel nicht zur Mode. Wer weiß, vielleicht hilft denn beispielsweise Impressions braves Automobil-Strategiespiel »Rüsselsheim« auf CD zum noßforschen »López Commander«...

Die mieseste Technik

Wer in diversen Computerzeitschriften Testberichte las, die von der Grafik im Spiel »Rosenmährmann« schwärmten, war vom eigentlichen Programm sehr überrascht. Nur 16 Farben und eine grobe Auflösung von 160 mal 100 Bildpunkten ließen selbst die üblichsten Video-for-Windows-Briefmarken der Urzeit noch megobunt aussehen. Ausrede der Programmierer: Auf einem Single-Speed-Laufwerk sei keine 256-Farben-Grafik möglich. Ein Blick auf das drei Monate ältere Rebel Assault beweist das Gegenteil. Beruhigungsspieler Nummer Eins: Die der Presse angekündigte 256-Farben-Version sollte als Spezial-CD für Double-Speed-Laufwerke erscheinen; diese bekämen die Kunden gegen eine kleine Gebühr nachgeliefert. Doch die Programmierer hatten offensichtlich selber schon die Nase voll vom Rasenmähen und wenig Lust, diese Fassung zu programmieren. Flugs wurde Kundenberuhigungstaktik Stufe Zwei gestartet: Auf das Nachfolgespiel mit Namen »Cyberwar« (Doublespeed, 256 Farben, erscheint im Herbst) sollen alle Rasenmährmann-Besitzer einen dicken Rabatt bekommen. Aber ab die genervten Kunden noch eine zweite Katastrophe von diesem Team wollen?

Die größte Platzverschwendung

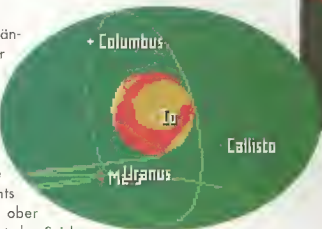
Über die spielerischen Qualitäten von »Frontier – Elite II« wollen wir uns erst gar nicht auslassen. Was sich die Programmierer beim Mastern der CD geleistet haben, ist allerdings ein echtes Kunststück. Die Diskettenversion belegte rund 700 KByte. Zusätzlich lag eine zweite Diskette mit einer Reihe von gespei-

cherten Spielständen in der Pockung.

Auf der CD-ROM ist das Programm auf einmal über 900 KByte groß. Nichts gewaltiges, aber immerhin scheint das Spiel jetzt etwa um ein Viertel umfangreicher zu sein. Suchen Sie aber nicht nach neuen Features oder anderen Erweiterungen: Die CD-Fassung ist nur geblüht, weil der Programmierer die EXE-Datei nicht gepackt hat, wie auf der Diskettenversion. Nach dazu hat man beim Mastern der CD die Spielstände einfach vergessen...

Die längsten Ladezeiten

Fast alle Programme, die auf dem Macintosh mit dem Entwicklungssystem »Macromind Director« geschrieben wurden, machen auf PCs keine gute Figur. Der Director-Emulator für PCs, den diese Spiele verwenden, verwandelt Programme wie »Chaos Continuum« und »Journeyman Project« selbst auf einem Pentium-System in lahme Schnecken. Am schlimmsten hat es das



CD-I-TRASH

Auf der Suche nach CD-ROM-Schrott wird man im Software-Sortiment für Philips' CD-I mehrfach fündig. So gut wie jeder Spielertitel, den der niederländische Elektronik-Multi vor 1994 auslieferte, taugt für einen Eintrag in die Anthologie des schlechten Schmecks.

Zwischen lieblosen Brettspiel-Umsetzungen (»Schiffe versenken«) und technisch beschränkten Reaktionsspielen darf das berüchtigte US-Jump'n Run »Dark Castle« nicht fehlen. Allein die Tatsache, daß dieses Machwerk in den 80er Jahren als eines der ersten Spiele für den Apple Macintosh ausgeliefert wurde, kannte dem jämmerlichen Grot-Hüpfspiel eine gewisse Fangemeinde einbringen – aus Mangel an Alternativen griffen die bedauernswerten Apple-Fans tausendfach zu. Die selbe Strategie plante auch Philips und kanvertierte Dark Castle ohne Veränderungen auf CD-I.

Damit hatte das CD-I die erste Hürde saueran genommen – einer steilen Karriere als Ladenhüter stand nichts mehr im Wege. Auch die anderen Spiele waren vortrefflich dazu geeignet, den CD-I-Verkauf zu blackieren. Mit der Weltraum-Balleri »Alien Gates« gelang es Philips, so gut wie alle bekannten Design-Patzer in einem einzigen Spiel zu verbinden: Freche Ladezeiten, beschnittener Bildausschnitt, keine Hintergrundmusik und Schußgeräusche, die verschämt schwigen, sobald ein anderer Soundeffekt ertönt. Im Getümmel der halbherzig animierten Feinde darf der Spieler nur senk- und waagrecht, nicht jedoch schräg ausweichen – kommt die 4-Wege-Steuerung wieder in Mode? (wi)

TRASH AUF CD-ROM Pleiten, Pech & Pannen

avantgardistische »Hell Cab« von Pepe Moreno erwischt. Das Laden eines einzigen Bilds dauert oft so lange, daß man in der Zwischenzeit locker zwei echte Taxis gekriegt hätte. Daran ändert auch ein Triplespin-Laufwerk wenig; nur das Aufstocken des RAMs auf 16 MByte bewirkt kleine Erleichterungen.

Die schrecklichste Sprachausgabe

Wir wollen ja nicht undankbar sein: Deutsche Sprachausgabe ist selten; nicht alle Pioniertaten gerieten so professionell wie LucasArts' »Day of the Tentacle«. Bei Coktels »Inca 2« hätte man sich die deutsche Sprache lieber verneifen sollen. Die von rührend unbegabten Synchronsprechern gestammelten



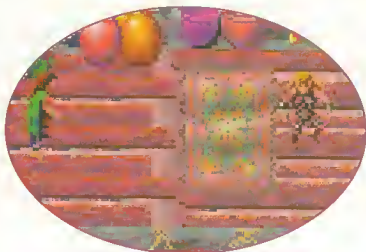
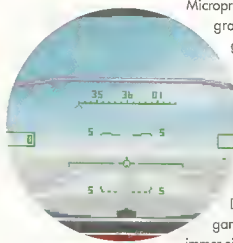
Sätze sind so unpassend und unfreiwillig komisch betont, daß sie die Atmosphäre der Abenteuerstory nachhaltig abbauen. Beste Trash-Szene: Als des Incas Sohn bei einem Gefecht umkommt, bedauert der von Trauer gebeutelte Vater diese Tat. Der tragische Text wird freilich mit einer fröhlichen Unbekümmertheit vorgetragen, als ging's hier um eine Blütenrede.

Der blödeste Bonus

Um die CD-ROM-Version der Flugsimulation »F-15 Strike Eagle III« etwas aufzuwerten, ließ

Microprose ein 70 MByte großes Intro anfertigen. Leider ist der Vorspann nur von einer Festplatte abspielbar, da selbst ein Daublespeed-Laufwerk zu langsam wäre. Die ziemlich unelegante Lösung: Es wird immer ein Teil des Intrass auf

Festplatte kopiert, abgespielt, wieder gelöscht, der nächste Teil kopiert, etc. Filmschnipsel von etwa 10 Sekunden Länge wechseln sich mit Ladezeiten von über 30 Sekunden ab – genial!



Die unnötigste Installation

Die US-Version des SSI-Rollenspiels »Dark Sun« war vor einem halben Jahr der Heuler: Das unveränderte Rollenspiel mußte komplett auf Festplatte installiert werden. Oh Wunder der Technik: Mittlerweile gibt es eine deutsche Version, die bei Softgold gemastert wurde – und prompt von CD spielbar ist. Schickt doch mal ein Fax an SSI nach Kalifornien und verrätet den Jungs den Trick...

Die beste Tarnung für phantasielose Floppy-Umsetzungen, die man komplett von CD auf Festplatte installieren muß, lieferte aber Origin. Technische Tristesse wird geschickt hinter dem cool klingenden Namen »CD-ROM Hard Drive Edition« versteckt.

Der unbrauchbarste Kopierschutz

In der CD-ROM-Ausgabe von »Kings Quest VI« haben die Sierra-Programmierer natürlich nicht den Kopierschutz entfernt. An den »Cliffs of Logic« gilt es, zahlreiche Wortspele zu meistern, was aber nur durch Nachschlagen der vorgedruckten Lösung aus dem Handbuch möglich ist.

Das wäre ja alles kein Problem, aber dann brachte Sierra ein

echtes Kunststück fertig. Das Spiel wurde in Deutschland mit deutscher Anleitung ausgeliefert – doch der Text auf dem Bildschirm und damit die Puzzles an den Klippen waren weiterhin englisch!

Handbuch und Spiel sind in diesem Fall inkompatibel – mangels eines englischen Handbuchs läßt sich diese Stelle nicht überwinden. (hl/bs)



SEGA-MEGA-TRASH

Mega-CD-Besitzer mit guten Gedächtnis werden sich mit Schauern an die Anfangstage dieser Hardware erinnern, als statt technisch aufgemackten Luxus-Spielen nur eine Handvoll kümmerlicher Action-Gurken erschien. Die meisten japanischen Entwickler ignorierten das Potential in den zusätzlichen Chips des Mega CD und produzierten vor zwei Jahren CD-Titel, für die jedes ROM-Modul zu schade gewesen wäre.

Schelnbar unter dem Schock der allgemeinen Mega-CD-Ablehnung ihrer Landeute verpatzten die Jungs von CSK die zeitgemäße Aufarbeitung des Automaten-Knüllers »Afterburner«. Die spartanische Landschaftsgrafik entstand scheinbar noch auf dem Mega-Drive-Vorgänger Master System: Auf dem Erdboden zeigt sich nicht das kleinste Objekt, der Horizont ist eine tadellose Gerade, darüber hängen die Entwickler einen wolkenlosen Himmel in gleichmäßigem Blau.

Den eleganten Abgang über ein pompöses CD-Intra haben die CSK-Künstler ebenfalls verstoßt: Dilettantisch gezeichnete Standbilder und ein verwackelter Mini-Rundflug mußten der wackeren Schar der japanischen Mega-CD-Anhänger Ende 1992 genügen. (wi)

(0 24 03) 2 11 88

MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR · JÜLICHER STRASSE 53 - 55 · 52249 ESCHWEILER

me
/GA-Karte
tte. PC-
3,5 Zoll
. Alle Titel
bar, nur
eichneten
bei An-
och nicht
hfragen).
folgt
per Nach-
ndkosten
ive Nach-
zgl. Zahl-
DM 3,-).
lungen ab
ersandkos-
itte per
rweisung.
se zzgl.
to-Nr.
Sparkasse
891 501 00.
usland nur
zgl. DM 30,-
Schecks
eigensand

99
Neue, deutsche Ausgabe

99
deutsche Version

99
we Park,
Version

99
Koffi inkl.
design Version

8.30 UHR
LINE

Computertypen
Preislisten an.
Angebot an

Outpost V 87.99*
Phantom V 11.99*

☐ Komplett deutsche Version
 ☐ deutsche Anleitung
 ☐ englische Anleitung

VIDEO-PRESSE MIT HINDERNISSEN

Was ist wirklich dran an MPEG? Kommt damit der Video-PC in die Gänge oder wird Softwaremangel diesen Standard wieder verschwinden lassen?

Seit Philips die ersten Spielfilme auf CD-ROM für sein eigenes CD-I-System anbietet, ist die Verwirrung bei den Kunden groß. »Digital Video«, »MPEG« und andere Schlagworte beherrschen die Szene. Drei Fragen der PC-Besitzer bleiben aber oft unbeantwortet: Welche Ausrüstung brauche ich denn nun zum Angucken dieser Filme? Was soll daran besser sein als an einem Videoband? Und: Wo bleiben die versprochenen MPEG-PC-Spiele?

Die Welt der Kommunikation wird immer digitaler. Schon seit einem Jahrzehnt ist die digitale Audio-CD erfolgreich und hat die analoge Schallplatte schon längst verdrängt. Neue drahtlose Telefone gibt's auch nur noch digital. Der Grund ist einfach: Ein digital codiertes Signal verträgt Kratzen, Rauschen und andere »Beschädigungen«, denn Korrekturprogramme beim Empfänger filtern die Schäden wieder heraus. Deswegen hören Sie keine kleinen Kratzer auf CDs und können mit dem D1-Netz nahezu rauschfrei telefonieren. Der zweite Vorteil von digitaler Signalübertragung: Daten lassen sich packen, indem ein Computer alles herausrechnet, was das menschliche Gehirn nicht bemerkt. Auf einem Funkkanal, der sonst nur für ein Telefongespräch zur Verfügung stand, können dann ein Dutzend Gespräche geführt werden; alle gepackt, codiert und quasi ineinander verwoben. Die Computer auf Sender- und Empfänger-Seite sortieren sich die Daten schon zurecht.

Ohne Qual digital ■■■

Das meistverbreitete Kommunikationsmedium auf dem Globus ist immer noch das Fernsehen, bei dem wir uns noch mit ana-

logen Signalen herum-schlagen. Deswegen gibt es ein Limit bei der Zahl der Sender, die Sie ohne Kabel oder Satellitenantenne empfangen können. Würde die Fernsehlandschaft auf digitalen Empfang umgestellt, sind mehrere hundert Programme gleichzeitig über Kabel denkbar; mit der normalen

Antenne könnten Sie ein paar Dutzend Sender empfangen. Voraussetzung auch hier wieder: Die Datenflut muß gepackt werden.

Deswegen setzten sich Ende der achtziger Jahre Vertreter aus der Elektronik-Industrie zusammen und bildeten »MPEG«, die »Moving Pictures Expert Group« (Experten-Gruppe für bewegte Bilder). Ihr Ziel: ein weltweit einheitliches Packverfahren für Filme und Videos zu finden. MPEG wollte zuerst vier Standards entwickeln, die im Volksmund MPEG-1 bis MPEG-4 heißen (Die echten Bezeichnungen sind sogenannte ISO-Normen mit unaussprechlichen Zahlen- und Buchstaben-Kombinationen).

MPEG-1 ist für Videowiedergabe von normalen CDs gedacht, MPEG-2 sollte das normale Kabelfernsehen und MPEG-3 ein neues hochauflösendes Fernsehsystem ergänzen. MPEG-4 war schließlich für Videoübertragung per Telefonleitung beispielsweise für Videokonferenzen gedacht. Inzwischen sind MPEG-2 und -3 miteinander verschmalzen, da man die Qualität von MPEG-2 auf hochauflösendes Fernsehen übertragen kann.

Als erstes wurde vor rund zwei Jahren der MPEG-1-Standard dingfest gemacht, so daß mit der Entwicklung und Produktion der entsprechenden Chips begonnen werden konnte. Sowohl



Das Packen mit MPEG gibt gegenüber normaler VGA-Grafik eine sichtbare Qualitätsverbesserung, gerade bei sehr bunten Bildern. (»Return to Zerk«)



Auch Zeichentrick-Sequenzen profitieren von MPEG: In »Dragon's Lair« sehen die Kanten wesentlich geschwungener aus, trotz fast identischer Auflösung.



Philips CD-I wie Commodore's CD32 können mit diesen Chips nachgerüstet werden; für den PC kommt eine Flut von Einsteckkarten auf uns zu, allen voran die »Reel Magic« von Sigma Designs.

Packen wir's an ■■■

MPEG-1 besteht aus zwei unterschiedlichen Packverfahren: eines für den Ton und eines für die Bilder. Das Packverfahren für den Ton ist hochkompliziert und basiert auf Theorien der »Psychoakustik«. Theoretiker haben ausgerechnet, was das Ohr normalerweise nicht hört; ist ein Ton beispielsweise recht laut, kann man die leiseren Töne ähnlicher Frequenz einfach weglassen, ohne daß es dem Hörer auffällt. Das abenteuerlich klingende Verfahren funktioniert in der Praxis hervorragend: Popmusik läßt sich problemlos auf ein Zwanzigstel packen, ohne daß Unterschiede zu hören sind (Klassikfans werden aber Unterschiede zwischen Original und gepackter Kopie ausmachen können). Durch die Reduzierung von Audio auf 5 Prozent werden 95 Prozent der CD-Oberfläche für das Bildsignal frei.

Bei den Bildern bedient sich MPEG ebenfalls einer Reihe von psychologischen Tricks, um das Bild zu »entschlacken«. So werden Farben und Helligkeit voneinander getrennt. Das menschliche Auge reagiert nämlich auf Helligkeitsunterschiede viel besser als auf Farbunterschiede. Das Farbsignal darf also wesentlich grober gepackt werden, ohne daß es dem Zuschauer auffällt. Außerdem wird ein Bild in

eine hundert »Makroblocks« aufgeteilt, quadratische Kästchen von meist 16 mal 16 Pixeln Breite. Ein spezieller Algorithmus versucht, den Farbverlauf innerhalb eines Makroblocks als kurze Formel darzustellen, anstelle alle 256 Farbwerte zu notieren. Durch diese Tricks kann ein Standbild meist auf ein Zehntel seines früheren Formats gepackt werden, ohne daß Ihnen bei flüchtigem Hinsehen Veränderungen auffallen.

In einem zweiten Schritt werden die Bewegungen in einem Film gepackt. Anstatt sich jedes Bild einzeln zu

merken, speichert MPEG die Unterschiede zwischen zwei Bildern. In Wirklichkeit ist das Verfahren noch komplizierter: MPEG kann sich zwei Standbilder merken und die Zwischenbilder »ausrechnen«. Nur minimale Angaben zu den Bewegun-

gen werden gespeichert. Einzelne Bilder komprimiert man so um den Faktor 100. Diese sind aber nur darstellbar, wenn der MPEG-Decoder eine Handvoll Bilder davor und danach erreichen kann, weil die Beschreibung eines Bildes von den »Nachbarn« abhängig ist. Deswegen braucht ein Decoder auch eine Menge RAM. Ein typischer Datenstrom enthält nämlich leicht erst Bild 1, gefolgt von Bild 16. Danach folgt eine kurze Kette von Anweisungen, wie aus diesen beiden Bildern die Zwischenbilder 2 bis 15 auszurechnen sind. Im RAM muß also Platz für mindestens drei komplette Bilder sein, damit Nummer 1 und Nummer 16 im Speicher bleiben können, bis die Sequenz vorbei ist.

Das Entpacken eines MPEG-Films ist harte Arbeit, die einen Allround-Chip wie den 486 hoffnungslos überfordert. Die schnell-

Software-Decoder

Inzwischen gibt es einige Programme, die MPEG ohne Hardware versprechen. Dazu gehört beispielsweise der MPEG-Player von »Xing«, einer amerikanischen Firma. Dieser Player kennt aber nur einen Teil der MPEG-Struktur (I-Frames) und kann echte MPEG-Daten nicht entpacken. Den Audio-Teil läßt er auch links liegen und verläßt sich auf nicht gepackte, separate Sounddateien. Insgesamt hat das Xing-Verfahren nur dem Namen nach mit MPEG zu tun.

Von mehreren Studenten gibt es allerdings echte MPEG-Decoder, die volle MPEG-Filme entpacken. Das ist kein Grund zum Jubeln: Selbst die schnellsten Decoder erreichen auf einem flatten 486 nicht mal die Hälfte der notwendigen Geschwindigkeit und arbeiten mit zehn Bildern pro Sekunde und weniger. Auch hier müssen Sie auf Tausende verzichten. Wenn sie also wirklich echtes MPEG-Playback brauchen, kommen Sie um eine Steckkarte nicht herum.

Anders sieht es beim Thema Aufnahme aus: Diverse Firmen arbeiten an MPEG-Packern für PC. Bereiten Sie sich aber auf einen gemächlichen Urlaub vor, bevor Sie etwas packen wollen. Um eine Minute Film zu komprimieren, braucht ein guter MPEGer schon mal einen ganzen Tag. Echtzeit-Komprimierung gibt es nur als Hardwarelösung. Kostenpunkt: 30000 Mark und mehr... Für ein Urlaubsvideo ist das natürlich ein wenig teuer.

sten MPEG-Software-Decoder schaffen gerade mal zehn Bilder in der Sekunde und müssen dabei den Ton sogar links liegen lassen. Spezielle Decoder-Chips, die nichts anderes können als MPEG zu entpacken, werden mit den Datenmengen hingenfergt.

Und was bringt's? ■■■

Ein MPEG-Film wird normalerweise in der Auflösung 352 mal 240 digitalisiert und gepackt; das ulkige Format kommt aus der Fernsehtechnik und ist ziemlich exakt ein Viertel der digitalen Auflösung eines normalen NTSC-Fernsehbildes. Es gibt auch eine PAL-Variante mit ein paar Zeilen mehr, aber dank MPEG verschwinden die Grenzen zwischen den Systemen. Dem Decoder ist es egal, mit welcher Norm ein Film aufgezeichnet wurde, denn digital sind alle gleich. Er legt die Bilddaten nur in einem RAM ab, und dieses RAM wird von einem Videochip am Bildschirm dargestellt. Deswegen sind MPEG-Filme auch oft nicht mit 30 (NTSC) oder 25 (PAL) sondern nur 24 Bildern pro Sekunde gespeichert. Das ist das übliche Kinaformat, welches unter MPEG einen Vorteil bietet: Bei 24 Bildern pro Sekunde sind mehr Bytes für jedes einzelne Bild vorhanden; mehr Speicherplatz bedeutet weniger Packen und damit höhere Bildqualität.

Die zur Zeit lieferbaren Spielfilme für das CD-I-System nutzen einen weiteren Trick aus: Sie werden im CD-ROM-Format »XA Made 2, Form 2« geschrieben. In diesem Format werden Prüfsummen auf der CD weggelassen, so daß mehr Daten auf das ROM passen. Statt 150 KB/sec werden so auf einem Single-speed-Laufwerk rund 170 KB/sec geladen. Der Vorteil: bessere Bildqualität. Der Nachteil: Viele PC-CD-ROM-Laufwerke können diese Disks nicht lesen. Deshalb Vorsicht beim Kauf einer MPEG-Karte für PCs; sie allein ist kein Garant für das

Hardware-Alternativen

Die »Reel Magic«-Steckkarte von Sigma Designs ist schon seit sechs Monaten lieferbar und zur Zeit nach die einzige im Massenmarkt erhältliche MPEG-Decoder-Karte (sieht man mal vom kleinen Bruder »Reel Magic lite« ab, der bis auf eine fehlende Soundblaster-Emulation identisch ist).

Doch auf der CeBIT 94 in Hannover zeigten mehrere Hersteller ihre MPEG-Modelle. Creative Labs hat beispielsweise ein Modell in Arbeit, die französische Firma Vitec ebenso. Im Herbst sollte also eine echte Invasion von MPEG-Karten auf uns zukommen; dann werden mit Sicherheit auch die Preise fallen.

Abspielen der CD-I-Filme. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Fachhändler oder Hersteller, ob Ihr CD-ROM-Laufwerk die Filme überhaupt lesen kann.

Können MPEG-CD-ROMs den Videorecorder ablösen? Die Bildqualität ist besser als beim VHS-Band; die Farben sind kräftiger und die Schärfe meistens höher. Allerdings ist MPEG ein reines Abspiel-Medium. Bei Packzeiten von bis zu zehn Minuten pro Filmsekunde ist nicht daran zu denken, zu Hause den eigenen MPEG-Film zusammenzustellen.

Microsofts MPEG ■■■

Im interaktiven Bereich muß sich MPEG nach bewähren. Spiele, die mit diesem Packverfahren arbeiten, kann man nach an einer Hand abzählen. Philips will einige MPEG-Programme für CD-I anbieten, auf PCs soll Software für die »Reel Magic«-Karte die Verkäufe anheizen. Doch bisher steht der Supertitel noch aus, der den Kauf einer Karte rechtfertigen würde. Vielleicht bringt Microsoft jetzt etwas Leben in den Markt: Für Windows gibt es jetzt einen industrieweiten MPEG-Befehlsstandard, an den sich jede Decoder-Karte halten soll. Für Softwareentwickler bedeutet das, nicht mehr an »Reel Magic« gefesselt zu sein, sondern Spiele so schreiben zu können, daß

sie auch auf anderen Karten funktionieren. Hauptsache, der Hersteller der Karte liefert einen Windows-Treiber mit.

Spiele, die auf Videosequenzen basieren, wie beispielsweise »Rebel Assault« oder »7th Guest«, würden durch MPEG die Bildqualität weiter steigern können. Deswegen sollten Sie die Technologie im Auge behalten und nach ein Weilchen abwarten, ab Softwareanbieter die MPEG-Chance wirklich nutzen. (bs)

STOLPERSTEINE FÜR PCS

	MPEG-Spiel für PC	Video-CD für CD-I
CD-Format	Mode 1 CD-ROM	XA Mode 2 Form 2 CD-ROM
Datenrate	150 KB/sec	170 KB/sec
Datenformat	einzelne Dateien	einzelne Datentracks
Abspielprogramm	auf Festplatte	CD-I Programm auf Video-CD

Ein PC kann auch mit einer MPEG-Steckkarte nicht ohne weiteres die CD-I-Videofilme abspielen. Zum einen ist der Film nicht als Datei, sondern als Track wie bei einem Audiospieler obgelegt. Das macht eine spezielle Software, die die CD sektorenweise liest, notwendig.

Zum zweiten würde das CD-Format aufgebohrt, um eine höhere Datenrate zu erreichen. Allerdings lesen zur Zeit nur wenige Laufwerke fehlerfrei eine Mode 2 Form 2-Disk.

CD-I hat noch einen Vorteil: Auf jeder Video-CD ist ein CD-I-Programm gespeichert, welches eine komfortable Software enthält, mit der man Schlüsselstellen im Film direkt anspringen kann, komplett mit grafisch sehr schönen Menüs. Auf dem PC kommt man auf dieses Menü nicht heran.

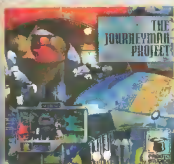
Interaktive CD-I-Spiele bleiben dem PC sowieso verschlossen, da CD-I einen anderen Prozessor (auf 68DD0-Basis) als die Intel-PCs verwendet.



Neben der fast schon futuristischen Darstellung laufen MPEG-Filme absolut fließend mit bis zu 30 Bildern pro Sekunde ab. („Return to Zork“).

DIE SPITZE DER CD-INTERHALTUNG

THE JOURNEYMAN PROJECT



"Rundweg phantastisch! Hier jetzt haben wir keine andere Unterhaltung gesehen, die Journeymans Qualität und Spannung nachkommt."
Mac Home Journal (USA)

Erhältlich auf PC und MAC CD-ROM

Die HUMANS 1&2

Auf der gleichen CD



Als Spiel des Jahres
für den renommierten
Preis der BBC TV
"Going Live"
vorgeschlagen.
Erhältlich auf
PC CD-ROM

GAMETEK

GAMETEK (UK) LIMITED, 5 Bath Road, Slough, Berks, SL1 3UA
Vertrieb durch Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2, Germany

©1989 Atari Corporation. Lizenznehmer Imagitec Design, Inc. Unterlizenznehmer Gametek, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Verpackung ©1993 Gametek, Inc. Hergestellt von Imagitec Design, Inc. Humans ist ein Warenzeichen von Gametek, Inc.
2399 N.E. 191st Street, Suite 500, North Miami Beach, Florida 33180. The Journeyman Project ©1992 Presto Studios Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: Gaerdeler Str. 38, 52066 Aachen

weichen, fusselfreies Tuch verreiben. Vorsicht: Der Aufdruck der CD-Oberseite kann von der Lösung angegriffen werden. Sie sollten auch nicht zu kräftig rubbeln - leichtes Wischen senkrecht zur Laufrichtung genügt. Bei den Tüchern nicht am falschen Platz sparen. Wenn sie verdeckt sind, benutzen Sie besser neue. Jedes größere Staubteilchen kann die Oberfläche der CD verkratzen. Statt der Originaltücher können auch Brillenputztücher verwendet werden, die es preiswert bei jedem Optiker gibt.

Für wenig sinnvoll halten wir die Anschaffung des »Compact Disc Cleaners« (ca. 30 Mark) von Allsop. Diese »CD-ROM-Waschmaschine« hat im Praxistest nicht überzeugt. Der Schmutz auf der CD wurde nur anders verteilt, aber nicht beseitigt. Die Handarbeit ist in jedem Fall vorzuziehen und preiswerter.

Sinnvoll ist dagegen der »CD Laser Lens Cleaner«. Das Set (ebenfalls von Allsop) kostet ca. 20 Mark und besteht aus einer CD, auf die sechs kleine Pinsel geklebt wurden. Sie reinigen die empfindliche Linse des Lasers, während das Musikstück der Cleaner-Disk abgespielt wird. Die Reinigungs-CD ist optimal für Laufwerke, deren Linse nicht so leicht mit einem Foto-Luftpinsel erreicht werden kann.



Die »CD-Waschmaschine«: Die CD einlegen, mit Reinigungslösung beträufeln und dann kräftig drehen. Prädukt: »umständliche«.

CD ROM GAMES

Anastoi incl World Cup DV	84,90 DM	Outpost * DV	89,90 DM
Battle Isle 2 DV	84,90 DM	Pinball Dr. DeLuxe * DH	74,90 DM
BAT 2 * DV	79,90 DM	Privateer DH	99,90 DM
Beneath a steel sky DV	109,90 DM	Rebel assault EV	79,90 DM
Burning steel 2 EV	74,90 DM	Reunion DV	69,90 DM
Comanche + Miss. DV	99,90 DM	Sam & Max DH	84,90 DM
Der Clou DV	79,90 DM	Sherlock Holmes DV	99,90 DM
Der Planer + Extra DV	84,90 DM	Space Quest 1 - 5 * DV	84,90 DM
Gabriel Knight DV	79,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Guardian of the fleet * DH	84,90 DM	Syndicate Plus DV	90,90 DM
Hand of Fate DV	109,90 DM	Tie Fighter * EV	89,90 DM
Larry 1 - 3 & 5 * DV	84,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Lands of Lore DV	89,90 DM	Under a killing M. * DV	114,90 DM
Lemmings Collection DH	56,90 DM	Ultima 7 Bundle EV	89,90 DM
Lucas Arts Cl. Advent. DV	99,90 DM	Ultima 8 incl. SAP DV	114,90 DM
Lucas Arts Cl. Simulat. DH	79,90 DM	Who shot J. Rock? EV	89,90 DM
Mad News * DV	84,90 DM	Wizardy 6 & 7 DV	89,90 DM
Mega Race DH	64,90 DM	Wrath of the gods EV	114,90 DM
Myest EV	114,90 DM	11th Hour * DH	149,90 DM

IBM und kompatibel - VGA HD (meist 4MB 386)

Airlines DV	64,90 DM	Pacific Strike DH	84,90 DM
Anastoi DV	64,90 DM	Pacific Strike SAP DH	39,90 DM
Battle Isle 2 DV	79,90 DM	Pinball Fantasies DH	59,90 DM
Beneath a Steel sky DV	69,90 DM	Pinball Dreams 2 DH	34,90 DM
Bioforce DV	Vb.mögl.	Pizza Connection * DV	84,90 DM
Bundesliga Manager 3 DV	89,90 DM	Pirates Gold DV	89,90 DM
Burning Steel 2 EV	79,90 DM	Police Quest 4 DV	64,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM	Privateer DH	84,90 DM
Carriers at war 2 EV	79,90 DM	Privateer Righteous F. DH	39,90 DM
Christoph Columbus DV	79,90 DM	Quest for Glory 4 DV	64,90 DM
Corridor 7 DH	34,90 DM	Ravenloft EV	79,90 DM
Cool Spot DH	49,90 DM	Reunion DV	69,90 DM
Der Clou DV	79,90 DM	Rüschelheim DV	64,90 DM
Das schwarze Auge 2 * DV	Vb.mögl.	Sam & Max DV	84,90 DM
Day of the tentacle DV	84,90 DM	Sim City 2000 DV	84,90 DM
Der Planer DV	79,90 DM	Simon the sorcerer DV	84,90 DM
Die Siedler DV	79,90 DM	Software Manager DV	79,90 DM
Elite 2 DV	64,90 DM	Superfrog * DH	49,90 DM
F-14 Fleet Defender DH	89,90 DM	SNN-21 Seewolf EV	79,90 DM
Formula One Grand Prix DH	89,90 DM	Subwar 2050 DV	89,90 DM
Gabriel Knight DV	64,90 DM	Syndicate Data Disk DV	39,90 DM
Hand of fate DV	69,90 DM	System shock * DV	84,90 DM
Hanse - Die Expedition DV	44,90 DM	Tie Fighter * EV	84,90 DM
Hexx DH	64,90 DM	Theme Park * DV	84,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Lands of Lore DV	56,90 DM	Ultima 8 DV	84,90 DM
Leisure Suit Larry 6 DV	64,90 DM	Ultima 8 SAP DV	39,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM	Victory at Sea * EV	79,90 DM
Links 386 Course Disk je	44,90 DM	Wings of Glory * DV	89,90 DM
Mad News * DV	79,90 DM	X-Wing DH	84,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
Mortal Combat DH	49,90 DM	B-Wing DV	39,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM	Zappelin DV	79,90 DM
Outpost * DV	79,90 DM	1942 - Pacific Air War DH	89,90 DM

Hardware & Multimedia / Soundkarten

Panasonic CD562B	419,00 DM	SB16 Basic DH	229,00 DM
SBS 500 Yamaha Lautsp.	239,00 DM	Gravis Ultrasound	349,00 DM
SB Pro Basic	169,00 DM	SB AWE 32	649,00 DM

High End Jockeys

Gravis Analog Pro	79,90 DM	Thruston.FCS Mark 1B	179,00 DM
Gravis Gamepad	39,90 DM	Thruston.WCS Mark II	279,00 DM
CH Flightstick	89,90 DM	Thruston.Rudder Ctrl	279,00 DM

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 8,- (Eurocheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 4008260, BILZ 3900000). Bei Nachnahme zzgl. DM 5,-. Zahlungsbeleg, Porto & Verpackung DM 10,-, ab DM 180,- Lieferort Porto & Verp. frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ab Lager lieferbar. Ladungspreise weichen ab. Bei Lieferung ins Ausland erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktionsänderungen vorbehalten.



Durch die kleinen Pinsel wird die Linse des Losers gereinigt

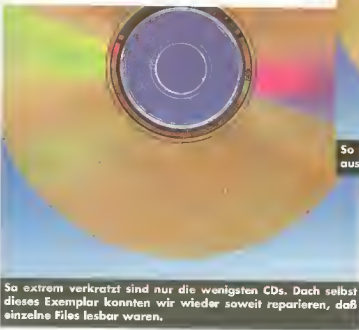
CD-Wiederbelebung

Wenn trotz aller Vorsicht und Pflege doch einmal ein Malheur passiert, die Zugriffszeiten unerträglich lang werden oder sich das Lieblingsspiel gar nicht mehr starten läßt, hilft nur noch das Reparieren der CD. Dazu muß der Kratzer aus dem Plastik entfernt werden.

Die Methode ist ebenso radikal wie effektiv: Die Schramme wird weggeschmirgelt. Dazu bietet Allsop ein »Multimedia CD Repair Kit« (rund 20 Mark) an. Es enthält vier Blättchen mit feinem Sandpapier unterschiedlicher Stärke, Politur-

und Reinigungsflüssigkeiten sowie Tücher. Die gute Nachricht vorneweg: Das Reparieren einer CD funktioniert wirklich. Doch gehört vor allem viel Geduld dazu; drei bis vier Stunden können es schon sein. Schlechte Nachricht: Diese Methode sollten Sie nur anwenden, wenn Sie nichts mehr zu verlieren haben – es kann passieren, daß die CD beim Schmirgeln völlig unlesbar gemacht wird. Nur mit Fingerspitzengefühl und Ausdauer kann ein Kratzer so abgeschliffen werden, daß die Disk wieder einwandfrei funktioniert. Besser ist es auf jeden Fall, es gar nicht erst so weit kommen zu lassen.

Wenn der »Worst Case« eingetreten ist, müssen Sie zunächst klären, wie tief der Kratzer ist. Ist sogar die Metallfolie beschädigt, können Sie eine Reparatur ohnehin vergessen. Man sieht die Tiefe ungefähr, wenn die CD so ins Licht gehalten wird, daß sich der Kratzer in der Metallfolie spiegelt. Je größer der Abstand zwischen Spiegelbild



So extrem verkratzt sind nur die wenigsten CDs. Doch selbst dieses Exemplar konnten wir wieder soweit reparieren, daß einzelne Files lesbar waren.

und Original ist, desto geringer ist die Tiefe. Sitzt die Schramme nicht zu tief, sollten sie erst einmal mit einem feineren Schmirgelpapier ans Werk gehen. Ist die Stelle sogar mit dem Fingernagel deutlich zu spüren, wird besser gleich das Größte benutzt.

Mit Geduld und Gefühl

Zum Schmirgeln wird die CD auf eine ebene Unterlage gelegt und möglichst am Rand und der Mitte festgehalten. Mit dem Sandpapier bearbeiten Sie den Kratzer senkrecht zur Laufrichtung, also vom CD-Mittelpunkt zum Rand und zurück. Man muß aufpassen, daß mit Knicken im Papier oder den Rändern nicht weitere Schrammen ins Plastik gemacht werden. Am besten legen Sie einen Finger in die Mitte des Sandpapiers und biegen die Ränder leicht nach oben. Dann wird mit viel Gefühl gerubbelt. Auch wenn es Zeit und Nerven kostet: Drücken Sie nicht zu fest auf. Ab und zu sollte der Fortschritt der Arbeit begutachtet werden. Unsere Erfahrung hat gezeigt, daß es besser ist, die CDs trocken abzuschmirgeln. Dadurch sieht man den Kratzer besser und das Schmirgelpapier kann länger verwendet werden; das Ergebnis bleibt aber das gleiche. Ist das Plastik bis zum Grund des Kratzers abgetragen, wird mit einem feineren Sandpapier weitergemacht.

Jetzt kommt es darauf an, die Übergänge zwischen der Arbeitsstelle und der restlichen CD so weich wie möglich zu gestalten. Mit immer feinerem Sandpapier wird die Oberfläche solange bearbeitet, bis Kanten weder zu sehen noch zu spüren sind. Die wichtigste Prozedur ist das Polieren der CD. Durch den Plastikstaub ist die Oberfläche völlig blind und für den Laser unlesbar. Mit einer weißen Paste und einem Tuch wischt man (wieder senkrecht zur Laufrichtung) solange, bis die Politur völlig verrieben ist.

Bleibt die Oberfläche immer noch von vielen kleinen Schram-

men übersät und blind, gehen Sie noch einmal vorsichtig mit dem feinsten Papier darüber. Dann wiederholen Sie das Polieren ein- oder zweimal, bis die bearbeitete Oberfläche der restlichen CD wieder ähnlich sieht. Die Arbeitsstelle wird zwar immer

stumpf bleiben, aber damit kommt der Leser zurecht. Zum Abschluß wird die Unterseite noch in der oben beschriebenen Art gereinigt. Jetzt sollten Sie damit wieder wie gewohnt arbeiten können. Allerdings werden CDs, die vollkommen unlesbar waren, nur in den wenigsten Fällen wieder hundertprozentig funktionieren. Versuchen Sie in diesem Fall, so viele Daten wie möglich auf Festplatte zu retten. (fs)

Herzlich willkommen zum Testteil der dritten Ausgabe von CD Player. Unsere Mission ist es, gute von schlechten CD-ROM-Titeln zu trennen und unseren Lesern mit unbestechlichen Wertungen die Kaufentscheidung zu erleichtern. Wir konzentrieren uns auf die Spiele-Neuheiten, stellen aber auch einige originelle Heim-Anwendungsprogramme vor.

GRAFIK & SOUND

Zu Beginn des Wertungskastens informieren wir Sie, welche Hardware das Programm unterstützt. Ein ausgefülltes Kästchen signalisiert »ja«, ein weißes Feld hingegen »wird nicht ausgenutzt«. Super VGA bedeutet eine Grafikauflösung von mindestens 640 x 480 Bildpunkten bei 256 Farben, »S'Blaster« steht für Soundblaster-kompatible Soundkarten. Ebenfalls für guten Ton bürgen die Angaben über die Kompatibilität zu Roland-Soundkarten oder zu Modellen, die dem General-MIDI-Standard entsprechen. »CD-Audio« bedeutet, daß zumindest teilweise Musik oder Sprache als digitaler CD-Sound ohne Soundkarten-Umweg wiedergegeben wird (mit entsprechend hochwertiger Klangqualität).

Abschließend wird die Frage geklärt, ob man das Programm mit Maus und/oder Joystick bedient. Bei Anwendungssoftware, die in der Regel immer Maus-Steuerung voraussetzt, machen wir an dieser Stelle eine andere Angabe: Dank der Boxen »DOS« und »Windows« sehen Sie auf einen Blick, welches Betriebssystem das Programm benötigt.

Relativ selbsterklärend sind die Angaben zu Programmtyp, Hersteller und dem Preis. »Festplatte« sagt aus, ob und wieviel Festplattenplatz bei der Installation abgeknopst werden muß; »CD-ROM« verrät die ungefähre Anzahl an Daten-MBytes, die auf der CD belegt werden (Audio-Tracks zählen

nicht!). Anschließend geben wir für Anleitung, die Texte auf dem Bildschirm und etwaige Sprachausgabe getrennt an, ob das Programm eingedeutscht wurde.

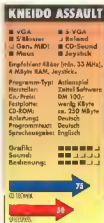
SPIELSPASS & TECHNIK

Schließlich wird abgerechnet: Grafik, Sound, Bedienung und Dokumentation werden mit einer Art umgedrehten Schulnoten-System beurteilt. Sechs Punkte sind in diesen Sportarten die höchste Auszeichnung; je mehr Wertungskästchen ausgefüllt sind, desto besser.

Entscheidend für die Gesamtwertung ist der Spielspaß – aber wie bringt man es rüber, wenn ein Programm die CD-Technik in keiner Weise ausnutzt? Andererseits gibt es technisch

leckere Programme, die spielerisch nicht sonderlich gehaltvoll sind. Bei den Spieltests gibt es deshalb zwei separate Fazit-Wertungen: eine für den »Spielspaß«, eine für die »CD-Technik«. Kleines Beispiel: Ein Titel wie »7th Guest« ist vom Spieldesign her eher lau, bietet aber edle Grafik- und Sound-Effekte. Anhand der getrennten Aspekte können Sie Ihre Kaufentscheidung jetzt noch differenzierter fällen.

Noch eine Anmerkung zur Gesamtwertung: Bei Spielen beurteilen wir den Spielspaß hauchfein mit einem Wert zwischen 1 und 100 Punkten. Bei Anwendungssoftware kann man nicht so genau zwischen den einzelnen Titeln differenzieren wie bei Spielen; in unterschiedlich sind die Ausrichtungen der einzelnen Programme. Da wir Ihnen hier keine Nonsens-Wertung zumuten wollen, bewerten wir Anwendungen nur in Zehner-Schritten (also 10, 20, 30 Punkte, etc.).



In diesem Wertungskasten werden Sie kurz und knapp über jedes Programm informiert, das CD Player testet

DAS TEST-TEAM VON CD PLAYER

Alle Spiele- und Software-Tests in CD Player werden von einem erfahrenen Team analysiert. Unsere Redakteure beschäftigen sich speziell mit PC- und CD-Programmen. Ihre Bewertungen sind speziell »streng«: Mit unkritischer Lobhudelei können Sie als Software-Käufer schließlich wenig anfangen.

boris schneider

Sie nannten ihn »Doc Baba«: Wenn er nicht gerade seine Abende mit dem Mastering unseres CD-ROMs oder dem Studium von »Next Generation«-TV-Episoden verbringt, greift er gerne zu technisch schicken Abenteuerpielen.

Da es nur alle paar Jahre eine neue Ultima-Episode gibt, überbrückt er die Wartezeit bevorzugt mit Strategiespielen. Erschauert bei überschnarigen Windows-Titeln und wurde immer noch nicht vom Painger Bürgermeister zum Kaffee eingeladen.

jörg janger

Auf der Suche nach dem interaktiven Spielfilm: Unsere Allzweckwaffe Multimedia-Winnie blickt über den Tellerrand zu anderen CD-Systemen. Fühlt sich am PC-CD-ROM nicht nur wegen Rebel Assault am Heimischsten.

winnie forster

heinrich tenhardt

Genügsam und ergebnis: kaum wirft man ihm eine frische CD zu, wird sie gierig in den Caddy gepackt. Wünscht sich weniger liebevolle Part-Overs von Diskette und Letterman bis ans Lebensende.

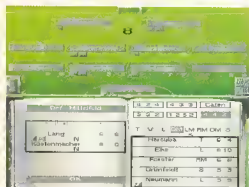
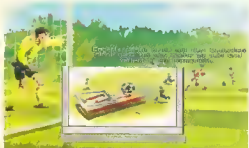
florian stangl

Thrustmaster Stangl kann nur durch physische Gewalt von einer neuen Flugsimulation getrennt werden. In seiner Eigenschaft als Gitarrist der bayerischen Heavy-Hoffnung »His Master's Voice« ist er für Tests neuer Musik-Software prädestiniert.

ANSTOSS

Ran on die Sportschau: Bundesliga-Sponning und Weltmeisterschafts-Modus werden in diesem leckeren Sport-Strategiespiel vorbildlich vereint.

Auch wenn Sie noch sa neitt »Schau'n mer mal« sagen können, haben Sie schlechte Chancen, hochbezahlter Starttrainer eines Fußballclubs zu werden. Viele fühlen sich berufen, doch nur wenige Coachs landen an den Fleischtopfen der Bundesliga. Seit Jahren gibt es schon spielerische Abhilfe für Fans von Raumdeckung und Abseitsfalle: Trainersimulationen wie z.B. der legendäre »Bundesliga Manager Professional« bieten Sportfans eine strategische Herausforderung. Die erste CD-ROM-Versuchung aus deutschen Programmierstuben ereilt Fußballfans in Form von »Anstoss«. Es bietet neben dieser Charts-erprobten Bundesliga-Simulation eine zusätzliche »WM-Edition« mit Nationalmannschaften, neue Animationen, Spielkommentare durch Sportreporter Marcel Reif sowie knackige Begleitmusik direkt von der CD.



Training und Mannschaftaufstellung beim WM-Modus

Mit hübschen Menüs und einer erfrischenden Prise Humor klickt man sich durch diverse Trainer- und Manager-Menüs. Sie heuern und feuern Spieler, verlängern Verträge, planen den Stadionausbau, stellen das Team auf und bestimmen das Trainingspensum. Dreh- und Angelpunkt ist das behagliche Managerbüro. Hinter verschiedenen Grafikdetails verbergen sich Untermenüs, die man vor jedem Spiel abklappen kann. Im Taktikmenü legen Sie Trainingsschwer-

heinrich lenhardt

lästige Interviews, Spielerbeobachtung, Feilschen mit dem Sponsor – es gibt kaum ein Detail aus dem Profifußball, auf das man bei »Anstoss« verzichten müßte. Durch kompetente, witzig beschriebene Ereignisse und Texte wird eine motivierende Atmosphäre erzeugt. Der Nationalmannschafts-Modus ist eine perfekte Softwarebegleitung zur

Weltmeisterschaft in den USA. Anstoss ist momentan das einzige Fußball-Strategiespiel, welches die CD als Medium hellwegs ausreizt. Und was noch viel wichtiger ist: Spiel Spaß, Grafik, Bedienung und Humor ernten Bestnoten; dank der WM-Edition als starker Bonus bekommt man zudem viel Spiel fürs Geld. Ein Pflichtspiel für Fußballfans.



Akkaim zurück...
Nachschuß...
um Millimeter über das Tor!
Gelbe Karte für Yokadoulal (Kamerun)
Handelfmeter für: Brasilien
berechtigt
Schütze: Jussile
Anlauf...

Der Spielablauf wird auf Wunsch mit Textkommentaren, Animationen und Sprachausgabe aufgemöbelt

punkte, den Spielablauf und die Härte fürs nächste Match fest. Optional setzt man Abseitsfalle und Schwalben ein; eine zusätzliche Geldprämie hat auch schon sa manchen Kicker motiviert. Abschließend werden Sie mit der Teamaufstellung konfrontiert. Für jeden Spieler werden drei wichtige Werte angezeigt: Stärke (das Basistalent), Form (der momentane Trend) und die daraus resultierende aktuelle Spielstärke. Letztere zeigt alleine an, wie wertvoll der Spieler am kommenden Samstag für Ihr Team sein wird.

Für den Matchablauf können Sie zwischen drei Darstellungen wählen. Am schnellsten ist die sofortige Ergebnisberechnung; etwas stimmiger wirkt der Durchlauf, bei dem Schlüsselszenen beschrieben werden. Die im Sportreporterstil gehaltenen Texte sorgen für Spannung und Stimmung: Die Reaktion der Fans auf die dargebotene Leistung wird ebenso dokumentiert wie vergebene Graßchancen. Auf Wunsch erschallen die griffigsten Phrasen per Sprachausgabe: Vallmündige Weisheiten von ZDF-Sportreporter Marcel Reif wurden für das CD-ROM digitalisiert. Variante drei beschriftet zusätzliche Animationen. Beim Alternativ-Spielmodus »WM-Edition« steigt man direkt in die USA-Endrunde ein – realistische Gruppeneinteilung und Spielpläne inklusive. Sie dürfen aber auch ein völlig neues Turnier veranstalten, die Gruppen neu festlegen oder auslassen und die gesamte Qualifikationsrunde vor der WM ausspielen.

Für jeden Tag bestimmen Sie den genauen Ablauf in einem Terminkalender. Trainingseinheiten, Einzelgespräche, Pressekonferenzen oder freie Tage stehen beispielsweise zur Wahl – wer seine Stars zu sehr schindet, riskiert schlechte Stimmung. Für den erweiterten Trainingsteil stehen 18 Übungsvarianten zur Wahl. (HJ)

- VGA
- S-Bloster
- Gen. MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Audio
- Joystick

Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Sport-Strategiespiel
Hersteller: Ascari
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 7 MByte
CD-ROM: ca. 400 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Bedienung: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Dokumentation: ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

CD-TECHNIK **65**
SPIELSPASS **85**

PRIVATEER

Der Krieg zwischen Menschen und Kilrathis dauert nun schon Jahrzehnte. Etwas abseits der direkten Konfliktzonen liegen Gebiete, die aufgrund ihrer Nähe zur Front ein Schlachtfeld für Händler, Piraten und Glücksritter jeder Art sind. Der in vier Quadranten mit mehreren Planetensystemen aufgeteilte Gemini-Sektor gehört dazu.

Sie verkörpern einen frischgebackenen »Privateer«, der mit einem veralteten Raumschiff und erschreckend wenig Startkapital ausgerüstet ist. Also werden Sie zu Beginn durch Handel mit verschiedenen Waren Ihre Barchaft aufstocken. Daß die verschiedenen Planeten- und Raumstationstypen unterschiedliche Bedürfnisse und damit Preise haben, läßt sich dabei natürlich gut ausnützen. Leider ist das Händlerleben gefährlich: Piraten machen Ihnen den mickrigen Gewinn streitig. Sollte verbotene Ware im Frachtraum entdeckt werden, droht der Abschuß

Jeder Stationstyp erwähnt Sie mit anderen Grafiken



Maib Convergence



Library

Die Bibliothek auf Oxford birgt entscheidende Hinweise

jörg langer

Wenn ich im letzten Herbst zu später Stunde am Computer saß, dann meistens, um Privateer zu spielen: Origins schamloses »Eliten«-Plagiat ist grafisch wie auch akustisch gelungen und motiviert vor allem aufgrund seiner Story ungemein.

Da die Kommissionsmen deutlich mehr Kahlte bringen, wird das eher friedliche Handeln zwar bald zur Nebensache. Dafür helfen aber die abwechslungsreichen Aufträge und der Ehrgeiz, das eigene Schiff immer weiter aufzurüsten, über manches frustige Erlebnis hinweg.

Ist man dann schließlich in der (vollkommen linearen) Handlung drin, gibt es kaum nach

ein Zurück: Selbst wenn die verdammte Mission nun schon zum dritten Mal knapp versiebt wurde, versucht man es erneut – die Geschichte wird schließlich weiterverfolgt werden.

Die CD-Version von Privateer kann sich durchaus sehen lassen, auch wenn inhaltlich nur die detaillierte Abschlußstatistik neu ist. Dafür ist das Spiel jetzt komplett vertont und das Zusatzszenario inklusive. Hat man dann auch die Extramissionen bestanden, sinkt der Reiz des Spiels schlagartig ab. Doch bis dahin wird Sie die aus viel Action und etwas Strategie zusammengesetzte Edel-Weltromantik kaum lassen lassen.

Söldner werden ist nicht schwer, Söldner sein dagegen sehr: Miliz, Kilrathis und Piraten woll'n Ihnen eins überbraten!

gibt es anfangs nur von einem allgemein zugänglichen Missionscomputer, in die Händler- und Söldnergilde müssen Sie sich erst einkaufen. Dafür gibt es dort wesentlich lukrativere Aufträge, die allerdings auch schwieriger zu bewältigen sind. In einem typischen Einsatz muß beispielsweise eine Patrouille gefangen, die Piratenpräsenz verringert oder wichtige Terminfracht befördert werden (...ein echter Privateer kennt keinen Warnstreik).

Das verdiente Geld stecken Sie in die Aufrüstung Ihres Raumschiffs. Neben diversen Waffen und Raketen lassen sich auch Reparatur-Rabater, verschiedene Scanner und einiges andere mehr kaufen. Wenn Sie genug Credits erwirtschaftet haben, werden Sie irgendwann auf ein besseres Schiff umsteigen. Die drei zusätzlichen Modelle unterscheiden sich nicht nur in der Cockpit-Sicht, ihren Beschleunigungsdaten und der Ausbaufähigkeit, sondern vor allem in der Preisklasse voneinander.

Privateer auf CD besteht aus der bewährten Diskettenversion und dem Anhang »Righteous Fire«, das einige neue Schiffsausbauten und 25 weitere Missionen bietet. Da diese inhaltlich an die Originalhandlung anschließen, werden sie erst dann zugänglich, wenn Sie die Haupthandlung durchgespielt haben. Als kleine Ergänzung zum ursprünglichen Privateer läßt sich nun eine Statistik über die bisherigen Abschüsse und den eigenen Status bei den einzelnen Fraktionen abrufen.

Die Sprachausgabe der CD-ROM-Version ist gründlicher als beim auf Diskette erschienenen »Speech Pack«. Alle Funksprüche und Gespräche wurden vertont; geschriebener Text taucht nur nach stichwortartig auf, z.B. beim Kauf von Handelswaren.



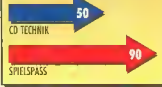
Die feindliche Flotte hat keine Chance

- VGA
- S-Blast
- Gen. MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Audio
- Joystick

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Actionspiel
Hersteller: Origin
Ca.-Preis: DM 130,-
Festplatte: ca. 2 MByte
CD-RDM: ca. 160 MByte
Anleitung: Deutsch
Programtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



STAR TREK

25th ANNIVERSARY

Da ist wohl der Warp-Antrieb ausgefallen: Zwei Jahre nach der Diskettenversion kommt nun das CD-Adventure der Enterprise-Crew auf den Markt.

Die Abenteuer von Captain Kirk, Pille und Mr. Spock wissen schon seit fast 30 Jahren zu faszinieren. Die amerikanische Firma Interplay hatte das ambitionierte Projekt, Weihnachten 1991 zum 25-jährigen Jubiläum ein Computerspiel um die Fernsehserie »Star Trek« auf den Markt zu bringen. Die monatelange Verzögerung, die das Spiel erst im 26ten Jahr auf den Markt brachten, sind aber gar nichts gegen das CD-ROM, das sich wohl nur mit halber Impulskraft auf den Weg bringen ließ.

»Star Trek: 25th Anniversary« versucht eine Brücke zwischen Actionspiel und Adventure zu schlagen. Dazu teilte man das Spiel in acht abgeschlossene Episoden ein. Jede Folge beginnt mit einem Anflug auf ein Sternensystem, wo meist

fiese Klinganen, miese Ramulaner oder böse Piraten lauern. Gewinnt man die Raumschlacht, die in 3D-Grafik auf dem Monitor der Brücke zu betrachten ist, beamten sich die drei Protagonisten auf den Planeten runter und müssen dort ein Mini-Adventure lösen. Diese Sequenzen verteilen sich meist auf etwa sechs Räume und werden komfortabel mit der Maus gesteuert. Der Mauszeiger verwandelt brav seine Form, wenn

Klassische Dialoge werden nicht nur am Bildschirm gezeigt, sondern auch von den Original-Stimmen gesprochen

er einen einsetzbaren Gegenstand streift, und zeigt gleichzeitig an, welches der vier Kommandos aktiv ist: Gehen, Reden, Nehmen oder Benutzen. Der Spieler steuert dabei Captain Kirk und muß, will er einen Gegenstand durch Spock analysieren lassen, ihn mit dem Gegenstand »benutzen«, was die Bedienung manchmal etwas unlogisch macht.

Die acht Episoden bieten Gelegenheit genug für die klassischen Rededuellen zwischen Spock und Bardaraz McCoy, sowie für die typischen Elemente der alten Enterprise-Folgen: etwas Spannung, etwas Action, etwas Humor, alles im überschaubaren (billigen) Rahmen und mit immer neuen Aliens.

Für die CD-ROM-Version hat man alle Schauspielerei (die nach dem sechsten Kinofilm eigentlich »Nie wieder« sagten) in ein Tanstudium gelockt und nahm alle Dialoge der alten Diskettenfassung auf. So können jetzt die amerikanischen Stimmen von William Shatner, DeForest Kelly, Leonard Nimoy und den anderen Akteuren aus der Soundblaster-Karte. Auch die Originalgeräusche der Fernsehserie wurden aufgenommen.

Freundlicherweise haben die Programmierer diese als VOC-Dateien abgelegt, die sich mit diversen Shareware-Utilities weiterbearbeiten oder auch in Windows-WAV-Dateien umwandeln lassen. So spart der Kauf dieser Spiele-CD auch eine teure »Multimedia«-Geräuschesammlung. Weniger freundlich: Der zwei Jahre alte Kopierschutz, bei dem ständig eine Navigationskarte aus dem Handbuch durchgelesen werden muß, ist auf der CD nicht verschwunden.

(bs)

Kirk Commander: Wie beim Origin-Varbild zeigen die Weltraum-Sequenzen Semi-3D-Grafik

baris schneider

Machten vor zwei Jahren die Disketten-Abenteuer von Kirk und Co. einen guten Eindruck, ist der Spielwert inzwischen ziemlich abgesackt. Da ist Hersteller Interplay eindeutig selbst dran schuld, denn auf Diskette gibt es schon seit Monaten den Nachfolger »Judgment Rites«. Dieser hat zwar keine Sprachausgabe, aber schönere Grafik, bessere Puzzles und mehr Spieltiefe.

Zum Thema Sprachausgabe: Auch die reißt keine Bäume aus. Dem einen oder anderen Sprecher hört man das hohe Alter an (welches nicht zur jugendlichen Grafik paßt) und so mancher Dialog wirkt steril vom Blatt abgelesen. Offensichtlich waren die Schauspieler nacheinander im Studio und kannten so nicht miteinander die Passagen vor dem Mikrophon »spielen«.

Im Adventure-Teil erfolgt die Bedienung komfortabel über Icons



■ VGA
■ S-Blaster
■ Gen. MIDI
■ Maus
■ S-VGA
■ Roland
■ CD-Audio
■ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 2 MByte RAM, Maus.
Programm-Typ: Abenteuerspiel
Hersteller: Interplay
Co.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 10 MByte
CD-ROM: ca. 490 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



BATTLE ISLE

☆☆☆ 2 ☆☆☆



Scenery CD "Das Erbe des Titan"

Nach Jahrzehnten furchtbaren Kriegen und der Zerstörung TITAN-NETs waren Volk und Armee der Drullischen Föderation müde geworden. Doch noch immer gibt es keinen Frieden. Ehemalige Mitstreiter des Roboterimperiums aus den verschiedensten Volksgruppen halten den Kampf aufrecht. Das in politische Wirren verstrickte Reich ist vom Ausnahmezustand und Bürgerkrieg bedroht. Als Gegenmacht zu den noch immer einflußreichen Kadern alter Prägung wurde der STAG gegründet. Diese Interessensvertretung der dezentralisierten ROOM-Medien entwickelt sich zum kraftvollen Werkzeug der Opposition gegen den Großen Strategen Val Haris. Unfähig muß er seiner eigenen Entmachtung zusehen. Als er nur wenige Stunden nach Tumulten auf den Straßen und im Parlament entführt wird, steht das Drullische Reich vor der nachhaltigsten Krise, der es je aus dem Inneren zu begegnen hatte.



Begegnungen mit neuen Waffensystemen sind nicht unwahrscheinlich



Rätselhafte Ereignisse durchkreuzen die Handlung

- **Neue Kampfmissionen und neue Missionen**
- **Neue Intrasequenzen**
- **Beschleunigter Computergegner**
- **Die Scenery CD integriert sich in Ihre Battle Isle 2 Umgebung und erweitert das bereits vorhandene Battle Isle 2 Hauptprogramm.**
- **16 neue Computerkarten**
- **10 Mehrspielerkarten**
- **50 neue Zwischensequenzen**
- **Sechs weitere neue Einheiten**
- **Erweiterte Musik**
- **Scenery CD benötigt ca. 550k Hauptspeicher**
- **Komplett in Deutsch!**
Empfohlener Verkaufspreis 69,95 DM



Rareite Flugaufnahmen durch die Welt von Battle Isle



Reiter, die des Hochverrats angeklagt werden

Bestellen Sie per Fax
0208 / 450 88 99 unser kostenloses
"Händler Promotionpaket".

Blue Byte Software GmbH
Eppinghofer Str. 150
45468 Mülheim an der Ruhr
Fax: 0208 / 450 88 99

© 1994 by Blue Byte
Text, Grafik, Verpackungs-
design, Handbuch und
Computersoftware sind
unserberechtigt geschützt.
Alle Rechte vorbehalten.



JACK NICKLAUS



Die Multimedia-Extravaganz in Tüfen ist diese betagte Golf-Simulation wahrlich nicht. Gut zwei Jahre hat das von Fairway Opa Jack Nicklaus autorisierte Programm auf dem Buckel. Accalade lockt mit Masse statt Klasse. Das mit 16 Plätzen und einem Kurs-Editor gespickte Teil ist schon für knapp 50 Mark erhältlich.

Das Golf-Programm bietet ähnliche Steuerung und Grafik-Perspektive wie »Links 386 Pro«, ist aber nicht so oneroschwall und grafisch ausgefeilt (dafür beim Bildaufbau zwei Nummern schneller).

Der Kursdesigner wird komfortabel mit Maus und Icons bedient; die Dokumentation verrät ausführliche Tips von Jack Nicklaus, damit ihr selbstentwerfender Golfplatz auch mächtigst viel Spaß macht.

Die Eigenkreationen lassen sich speichern, auf Diskette kopieren und mit Freunden austauschen, die ebenfalls das Programm besitzen.

Am spielerischen Anspruch, den »Links 386 Pro« als Maßstab gesetzt hat, kann keine andere Golf-Simulation kratzen. Als preiswerte Einsteiger-Alternative hat die CD-ROM-Ausgabe der »Jack Nicklaus Signature Edition« aber durchaus ihren Reiz. (H)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Bloster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 2 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Sportspiel
Hersteller: Accalade
Ca.-Preis: DM 50,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 5 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



DARKSEED



Vor ziemlich genau zwei Jahren feierte die junge Softwarefirma Cyberdreams mit dem Horror-Adventure »Darkseed« ihr Disketten-Debüt. Das Programm entstand in Zusammenarbeit mit dem Schweizer Bizar-Künstler H.R. Giger, seines Zeichens Schöpfer des Kino-Monsters »Alien«. Doch die eingesetzten Schockbilder kamen nicht so richtig zur Geltung; das mit perlinischen Puzzles penetrante Darkseed gibt sich zwar hochauflösend, aber elendig 16-farbig.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Schriftstellers, dessen Landhaus von ziemlich finsternen Monstern als Passagie in eine andere Dimension genutzt wird – ohne dafür einen Pfennig Untermiete zu zahlen. Mit den üblichen Icons wie »Untersuchen« oder »Benutzen« klickt man sich durch die mißrätig beängstigend unlogischen Puzzles. Bei der erst kürzlich veröffentlichten CD-Version werden alle englischen Texte gesprochen.

Die Suche nach Pixel-großen Gegenständen, die zu wildem Ausprobieren nötigen Unlogik-Puzzles und die unbeholfene Grafik machen Darkseed zu einem Lehrstück in Sachen »schlechtes Spieldesign«. (H)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Bloster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 2 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Abenteuerspiel
Hersteller: Cyberdreams
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 0,5 MByte
CD-ROM: ca. 60 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



INNOCENT UNTIL CAUGHT



Jack T. Ladd hat Ärger mit dem Finanzamt. Der Meisterdieb muß Steuern für Einkünfte nachzahlen, die er in solcher Höhe nie erzielt hat. Was bleibt ihm also anderes übrig, als sich seiner kriminellen Talente zu bedienen und mit ein paar krummen Dingen seine Kasse aufzubessern?

Im Adventure »Innocent until caught« menschelt es an allen Ecken und Enden – Jack darf raufen, saufen und sich verlieben. Wenn der Spieler alle Rätsel löst und die Schulden bezahlt, gibt's sogar ein Happy End. Die Bedienung ist simpel: Mit der Maus und wechselnden Symbolen werden Gegenstände im Bild angeclickt.

Deprimierend, wamit CD-Produktionsstätten heutzutage belästigt werden. Innocent war spielerisch nach nie ein sanderlich geniales Adventure und die CD-ROM-Umsetzung bietet natürlich keinerlei Verbesserungen. Durch schlappe Technik, mäßig motivierendes Puzzle-Design und Dumpfbacken-Humor sorgt Psynopsis für anhaltendes Entsetzen – mit der Original-Handbuchabfrage als Kränkung. Buhi! (FS)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Bloster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 25 MHz), 2 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Abenteuerspiel
Hersteller: Psynopsis
Ca.-Preis: DM 90,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 20 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



LEMMINGS 2



Auch wenn die in die Jahre gekommenen Denkspiel-Helden nicht mal ein Prozent des CD Volumens vollkriegen, preßt Psynopsis unverdrossen seine Lemmings auf separate ROMs. Immerhin blieb bei Lemmings 2 reumütig der Vorgänger dazugepackt – wenn auch ohne die »On Nails«-Zusatzlevels. Da werden sich alle bedanken, die erst vor einem halben Jahr Lemmings 1 auf CD-ROM gekauft haben...

Lemmings 2 bietet mehr Levels, mehr Talente, mehr Puzzles und mehr Grafiken als der Vorgänger. Der Kern des Spielprinzips blieb wie gehabt: Durch den geschickten Einsatz von besonderen Fähigkeiten auf einzelne Spielfiguren führen Sie das ganze Lemmings-Rudel sicher ans Ziel. Teil 2 ist komplexer, Teil 1 hat aber mehr Spielwitz und Charme.

Technisch gesehen ist diese Veröffentlichung der Witz schlechthin. Psynopsis hat seine grünhaarigen Wichte in kinester Weise für das neue Medium verbessert. Solide Denkspiel-Kambi für Einsteiger, aber die Originalität ist schon reichlich angefedert. Wenn ich in nächster Zeit nach einem Lemming auf CD-ROM sehe, werde ich hysterisch. (H)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Bloster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 16 MHz), 2 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Denkspiel
Hersteller: Psynopsis
Ca.-Preis: DM 90,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 5 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Im Londoner Nebel läßt es sich gut morden. Doch Sherlock Holmes bezweifelt, daß ausgerechnet Jock the Ripper die Schauspielerin Soroh Corroway auf dem Gewissen hat...

London im Jahre 1888: Die Schauspielerin Sarah Corroway wird erstochen, als sie durch den Hinterausgang des Theater verläßt. Die Beamten von Scotland Yard versinken in Rastlosigkeit, als sie den Tatort betreten. Der Mord geschah in bester Jack-the-Ripper-Tradition, doch jenen Serienmörder wählte man eigentlich längst im Ruhestand. Der Inspektor vom Dienst läßt in seiner Not nach Sherlock Holmes rufen. Dieses Grafik-Adventure rund um den englischen Meisterdetektiv und seinen Kumpanen Dr. Watson hat nichts mit den Sherlock-CD-ROMs zu tun, die Icom Simulations vor gut einem Jahr herausbrachte. Electronic Arts' Adaption der klassischen Literaturvorlage verzichtet ganz auf Videoclips und andere Multimedia-Gimmicks; statt dessen wird eher konventionelle Abenteuerkast geboten. Das untere Viertel des Bildschirms wird von einer Menüleiste eingenommen, die allerlei Verben und einige Spezialfunktionen enthält. Indem Sie hier erst ein Tätigkeitswort und anschließend ein Objekt im Grafikfenster anklicken, basteln Sie eine Befehlszeile zusammen. Auf diese Weise nimmt man Gegenstände an sich und verstaut sie im Inventar, kann sie benutzen und anderen Personen zeigen,



Die gute Stube von Sherlock Holmes enthält auch ein Labor



Geschliffene, iranische Dialoge zeichnen die deutsche Übersetzung aus

henrich lenhardt

»The Lost Files of Sherlock Holmes« hat zwar keinen allzu hohen Schwierigkeitsgrad, aber in Sachen Komplexität bekommt man einiges geboten. Die Anzahl von Personen, Schauplätzen und Puzzles ist stattlich; die einzelnen Charaktere und die stillvollen Grafiken versetzen einen zudem gekannt ins viktorianische London. Sanderlich einfallsreiche Kettenreaktions-Puzzles, wie Lucasfilm sie gern aufweist, kommen etwas zu kurz. In der Regel müssen Sie mit allen möglichen Personen ausgiebig plauschen und fleißig Gegenstände mitgehen lassen. Gerade die Dialogpuzzles

sind sehr sorgfältig ausgearbeitet. Wenn Sie eine neue Information erhalten, sollten Sie gleich überlegen, welche andere Person sie damit beeindrucken können. Als leichtverdauliches Kriminal-Adventure ist Sherlock Holmes glücklich. Superprofis werden über die etwas dünnen Puzzles vielleicht meckern, aber auch sie werden sich der gelungenen Atmosphäre des Programms nicht entziehen können. CD-technisch gesehen nicht gerade High-End, aber als Abenteuerpiel gelungen. In den Jahren seit seiner Erstveröffentlichung hat Sherlock erfreulich wenig Staub angesetzt.

die sie auch ganz vortrefflich befragen lassen. Ihr treuer Weggefährte Dr. Watson führt freiwillig das Notizbuch, in dem alle Dialoge des Spiels festgehalten werden. Als Online-Gedächtnisstütze ist dieser Service nicht zu verachten. Durchs Aufrufen der stets aktuellen Notizen suchen Sie nach einem bestimmten Begriff. Sie können die gesammelten Dialoge sogar als Textfile speichern und ausdrucken, um nach beim Schein der Nachtschlafklappe zu tüfteln. In der Heinstadt Baker Street hat Sherlock Holmes ein kleines Labor, das Sie mit dem einen oder anderen Gegenstand besuchen sollten. Ein kleiner Geschicklichkeits-Test darf auch nicht fehlen: Beim Dartspiel müssen Sie zwei Balken im richtigen Moment per Mausklick stoppen, um Wurfhöhe und Richtung der Pfeile zu bestimmen.

Dieses Abenteuerpiel erschien erstmals vor knapp zwei Jahren auf Diskette. Erst jetzt entschied sich Electronic Arts zu einer CD-ROM-Umsetzung, die technisch etwas schlapp ausfiel. Sprachausgabe gibt es nur im kurzen Intra; Verbesserungen sucht man vergebens. Einziger Gag für multilinguale Naturen: Die deutsche, englische und spanische Programmversion finden einträchtig auf der CD Platz.

- VGA
- S-Bloster
- Gen. MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Audio
- Joystick

Empfehlen: 386er (min. 25 MHz), 2 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Abenteuerpiel
Hersteller: Electronic Arts
Ca. Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 0,1 MByte
CD-ROM: ca. 100 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtest: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■





Dieses Gebäude ist auch nicht mehr das frischeste: Wroth of the Gods hat ein paar Zeitparadoxa hinter sich.

WRATH OF THE GODS

Spielfiguren sind gefilmte Schauspieler. Dadurch ergeben sich allerdings auch ziemliche Ladezeiten. Bei der Auswahl von Hintergründen und Dialogtexten wurde aber nicht auf historische Genauigkeit Wert gelegt: So sehen Sie viele kaputte Ruinen, die allerdings im echten alten Griechenland noch standfeste Gebäude waren, und müssen auch so manchen dummen Spruch des neuzeitlichen Amerika, bis hin zu einem »Hey, Dude!« ertragen – nicht gerade Homer.

Die Benutzerführung macht Anleihen bei Sierra, LucasArts und Co. In einer Symbolleiste rechts unten finden Sie fünf

Götter, Manster, Rätsel: Diesmal muß das alte Griechenland als Handlungsart eines Multimedia-Adventures herhalten.

Orakel haben die unangenehme Angelegenheit, sich immer auf verschiedenste Arten deuten zu lassen. Als das Orakel von Delphi Ihrem Großvater prophezeit, daß Sie noch zu seinen Lebzeiten den Thron von ihm übernehmen werden, läßt er Sie einfach aussetzen. Glücklicherweise wird unser Held Sie von ein paar Centauren gefunden und aufgezogen. Als junger Mann kehrt er in seine Heimat zurück und stellt seine Herkunft fest. Um dem inzwischen reumütigen Großvater den Thron abzunehmen, müssen Sie nur Ihre Identität beweisen, eine Heldentat vollbringen und ein geheimnisvolles Schwert finden. Wenn Sie diese drei Aufgaben erledigt haben, ist das Spiel aber lange nicht vorbei: Dem neuen König eröffnen sich weitere drei Viertel des Spielfeldes, um weitere Geheimnisse seiner Herkunft zu klären.

»Wrath of the Gods« ist ein Windows-Programm, welches durchgehend HiRes-Grafik in 640x480 Bildpunkten verwendet. Die Grafik wurde weitgehend von Fotos digitalisiert, die



Gar nicht klein: Dies ist nur ein Viertel der Landkarte

Aktionen für den Helden: Er kann gehen, etwas nehmen, mit jemandem reden, sich etwas anschauen oder sein Inventar bemühen, welches dann in Symbolen am linken unteren Rand angezeigt wird. Ein Druck auf einen Pfeil fördert fünf weitere Symbole zu Tage. Mit diesen kann man nicht nur den Spielstand speichern oder die Lautstärke des Spiels regeln, sondern auch eine Karte zeigen lassen oder zwei Hilfe-Funktionen nutzen. Die eine ist quasi ein Multimedia-Führer durch das alte Griechenland. Viele Bilder und kurze, miteinander

verknüpfte Texte sind aber auch eher auf Unterhaltung als auf historische Korrektheit getrimmt. Damit läßt sich immerhin manches Puzzle lösen; beispielsweise, daß Charon Sie erst über den Hades fährt, wenn Sie ihm die Münze traditionsgerecht unter die eigene Zunge legen. Wer partout nicht auf diese Dinge kommt, kann das »Orakel« bemühen, ein komplettes Hintbook, welches vom vagen Hinweis bis zur Komplettlösung für jedes Puzzle keine Fragen offenläßt.

(bs)

boris schneider

Erste Grundregel des Spielde-signs: Am Anfang festlegen, was man überhaupt programmieren will. »Wrath of the Gods« kann sich partout nicht entscheiden, ob es ein historisches Adventure oder eine Blöde Satire sein soll. Der Zusammenschluß funktioniert jedenfalls nicht – weder sind die Lacher gut und häufig genug, nach haben die Puzzles echten Lern-Charakter, auch wenn dies über das integrierte Lexikon angedeutet werden soll.

Bei aller Liebe zu Realismus und Multimedia: Bei diesem vom Macintosh übertragenen Titel merkt man mal wieder die Blindheit mancher Entwickler.

Es macht einfach keinen Spaß, jede Bewegung realistisch zu sehen, denn spätestens nach dem vierten Mal Warten auf das Nachladen der Animation des Helden, der über einen Stein steigt (uff!), scheint man sich nach einer Diskettenversion mit Standbildern und schnellerem Spielfluß.

<input type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> S-VGA
<input type="checkbox"/> S'Blaster	<input type="checkbox"/> Roland
<input type="checkbox"/> Gen. MIDI	<input type="checkbox"/> CD-Audio
<input type="checkbox"/> Maus	<input type="checkbox"/> Joystick
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1.	
Programm-Typ: Abenteuerspiel	
Hersteller: Luminaris/Maxis	
Ca.-Preis: DM 140,-	
Festplatte: ca. 4 MByte	
CD-ROM: ca. 300 MByte	
Anleitung: Englisch	
Programmtext: Englisch	
Sprachausgabe: Englisch	
Grafik: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Sound: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Bedienung: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Dokumentation: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
CD-TECHNIK 65	
SPIELPASS 87	

MYST

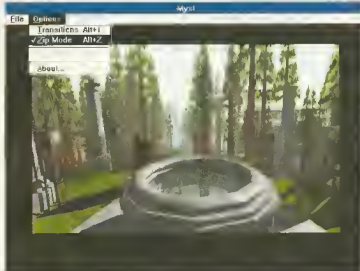
Lesen bildet, doch ein verzaubertes Bilderbuch bringt sie in arge Schwierigkeiten.



Den Grafiken von Myst sieht man kaum an, daß sie mit einem Computer berechnet und nicht fotografiert wurden

Im Prinzip ist die Situation ja angenehm: Ein geheimnisvolles

Buch, welches Sie sorglos aufblättern, hat Sie regelrecht in die Handlung hineingezogen. Der Haken ist, daß Sie tatsächlich in der Welt des Buches feststecken und nicht mehr zurück können. Nicht nur das: Wir dürfen auch nicht mehr weiterblättern und spicken, wie die Story zu Ende geht. Sie stecken offensichtlich auf einer geheimnisvollen Insel fest, die mit diversen Gebäuden und futuristischen Maschinen bestückt ist. Nur einige kryptische Hinweise auf Zetteln oder in die Wand gemeißelte Zahlenkombinationen sind zu fin-



Auch in der kleinen Windows-Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten bleibt noch ein schwarzer Rand um die Bilder

boris schneider

Es gibt noch moderne Märchen: Myst gehört genauso dazu wie die Erfolgsgeschichte der beiden Brüder Robyn und Rond Miller, die mit Myst ihr erstes Spiel abblättern und damit gleich in die Annalen der CD-Welt eingehen. Selten war ein Spiel so atmosphärisch und durchdacht; aus den Limitationen von langsamen CDs und einfacher Benutzerführung wurden Stärken gemacht.

Vom akustischen Puzzle bis hin zu Grafiken die einfach nur da sind, damit ein Raum gut

aussieht, ist Myst ein Meilenstein intelligenten Designs. Gerade PC-Einsteiger werden sich in der Welt von Myst schnell zurecht finden. Profis können höchstens die gegenüber normalen Adventures niedrigere Puzzle-Dichte beklagen. In einer Zeit, in der echte CD-ROM-Adventures meistens von der Art »Wir machen rasch mal was mit ein paar drittklassigen Schauspieler« sind, zeigt Myst, wie man mit Energie und Phantasie eine neue Art von Entertainment erschaffen kann.

den. Es scheint sich um Hinweise zu handeln, die jemand gezielt hinterlassen hat. Wenn Sie diesen Spuren folgen, werden Sie vier Bücher finden, die Sie wiederum in vier andere Welten transportieren. Jede Welt hat einen anderen Charakter und bietet neue Rätsel. Was Ihre Aufgabe sein könnte, müssen Sie selbst herausfinden. Es scheint aber mit den zwei Büchern in der Bibliothek zu tun zu haben, in denen zwei weitere Menschen gefangen sind. Vielleicht können Sie je einen der beiden befreien und gemeinsam das Geheimnis lösen?

Myst ist eines der ungewöhnlichsten Adventures, die jemals erschienen sind. Sie bewegen sich durch die fünf menschenleeren, aber nicht minder phantastischen, Welten. Es gilt Adventure-ähnliche Puzzles zu lösen; aber da Sie nicht nur die Lösungen, sondern auch die Fragestellungen selber herausfinden müssen, ist eine reizvolle Entdeckungsreise angesagt. Um den Abenteuerer nicht in klassische Spielbahnen zu zwingen, haben die Programmierer auf ein Benutzer-Interface im eigentlichen Sinne verzichtet. Lediglich der Mauszeiger ist zu sehen; mit ihm klicken Sie entweder Schalter oder Hebel in der Welt an oder gehen zu einem anderen Ort. Kammandas wie »Open« oder »Take« gibt es einfach nicht.

Animationen sind bei Myst rar. Sie gehen sprunghaft von Bild zu Bild, Raum zu Raum; ab und zu sind aber professionell gemachte Video-Sequenzen beim Anflug auf eine neue Insel oder der Kontaktaufnahme mit einem »Buchbewahrer« zu sehen. Ihre Reise wird von Soundeffekten und Musikstücken untermalt. Musik spielt auch bei einigen Puzzles eine tragende Rolle, die Sie nicht optisch, sondern akustisch lösen müssen.

Als Bonus-Track ist auf der Myst-CD ein Video »The Making of Myst« zu sehen; dieses Video können Sie (in etwas schlechterer Qualität, weil dichter gepackter) auch auf der CD-ROM dieser Ausgabe bewundern. (bs)



In diesem Buch wird jemand gefangen gehalten - ein Leidensgenosse von Ihnen?

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ Maus	■ Joystick
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), Windows 3.1.	
Programm-Typ:	Adventures
Hersteller:	Cyan/Bröderbund
Ca.-Preis:	DM 120,-
Festplatte:	ca. 3 MByte
CD-ROM:	ca. 570 MByte
Anleitung:	Englisch
Programmtext:	Englisch
Sprachausgabe:	Englisch

Grafik:	■ ■ ■ ■ ■
Sound:	■ ■ ■ ■ ■
Bedienung:	■ ■ ■ ■ ■

CD-TECHNIK	75
SPIELSPASS	73



RadAway!

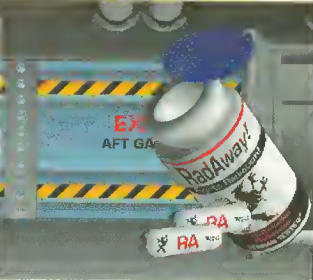
Dosage:

Two tablets every hour.
Maximum dosage 6 tablets
per day. Provides superior
radiation protection for up
to one hour.

IN CASE OF OVERDOSE:

Call Galactic Funeral Homes,
providing the finest in
corpse disposal services for
over 300 years.

"We care about the dead!"



Eines der wenigen Puzzles: Erst schlucken, dann in die radioaktive Zone spazieren!

SPACESHIP WARLOCK

Lang, lang ist's her, da erlangte dieses CD-ROM-Adventure auf dem Macintosh Kultstatus. Der Pionier in Sachen »interaktive Filme« steigt nach einigen Jahren endlich auch in die PC-Gefilde herab – leicht angestaubt, aber frohen Mutes.



vor knapp drei Jahren, als wir bei PC-Spielen gerade mal für ordentliche VGA-Unterstützung dankbar waren, gab es auf dem Macintosh die ersten innovativen Knapsen einer neuen Generation speziell für CD-ROM designter Spiele. Nennen MS-DOSler die noch jungen »7th Guest«



In dieser Action-Sequenz zielen Sie mit einem Fadenkreuz auf angreifende Raboter

heinrich lenhardt

Angeht der windigen Komplexität und Peinlichkeiten wie den Minimalist-Puzzles oder den teilweise extrem dämlichen Actioneinlagen müßte man Spaceship Warlock eigentlich in Grund und Boden verdammen. Auch wenn man an dem CD-ROM nicht lange spielt, bleibt trotz aller frustrierender Details doch eine hartnäckige Motivation haften. Die Story ist witzig, die Aliens sind schrill und letztendlich absiegt die Neu-

gierfarnel »Wie geht's wohl weiter?«. Wer freckige Multimedia-Pioniertaten sammelt und sich nicht an der Relation »wenig Spiel fürs Geld« stört, wird Spaceship Warlock in sein Herz schließen. Leider merkt man dem Spieldesign sein Alter an. Gegen modernere Adventures der »Interactive Movie«-Sparte wie »Myst« wirkt die Warlock etwas abgewrackt. Gut gemeint, aber zu spät gekommen.



Hilfe, die Warlock! Niemand ist vor dem Piratenschiff sicher.

stern, sondern einfach die Anklick-Methode, um ihn einzusetzen. Etwas kurios mutet es hingegen an, daß man in Dialogen mit anderen Spielfiguren mitunter die Gesprächsthemen von Hand eintippen muß – von allen guten Menüs verlassen darf man sich mit einem englischen Parser Kategorie »frühe Steinzeit« herumplagen.

Zu den Mini-Puzzles gesellen sich gelegentliche Action-Einlagen: Sie müssen Faustkämpfe durch präzises Schnellklicken auf die Nase des Gegners gewinnen, drücken bei einer Raumschlacht aufs Feuerknöpfchen und bekämpfen durchs Zielen mit dem Laserpistolen-Fadenkreuz Kralls Schergen. (hl)

<input type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> S-VGA
<input type="checkbox"/> S'Blaster	<input type="checkbox"/> Roland
<input type="checkbox"/> Gen. MIDI	<input type="checkbox"/> CD-Audio
<input type="checkbox"/> Maus	<input type="checkbox"/> Joystick
Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus, Windows 3.1.	
Programm-Typ:	Abenteuereispiel
Hersteller:	Reactor
Ca.-Preis:	DM 90,-
Festplatte:	ca. 0,1 MByte
CD-ROM:	ca. 200 MByte
Anleitung:	Deutsch
Programmtext:	Englisch
Speicherspeicher:	Englisch
Grafik: ■■■■■■	
Sound: ■■■■■■	
Bedienung: ■■■■■■	
Dokumentation: ■■■■■■	
CD TECHNIK 60	
SPELSPASS 40	

SAM & MAX

Wer glaubt, daß Plüsch-tier-Detektive lieb und nett sein müssen, täuscht sich gewaltig: Sam & Max sind die fiesesten Zyniker, die man sich nur vorstellen kann.

Sam ist Privatdetektiv und haßt sein Büro, seine Arbeit, die Stadt, die ihn umgibt, und einiges andere mehr. Seinen Partner Max verachtet er »nur« zutiefst, schließlich muß er mit ihm diverse Fälle lösen. Beide zusammen bilden ein Schnüfferteam, das in Verbrecherkreisen absolut gefürchtet ist: die »Freelance Police«. Die Aufgabe unserer Helden ist es diesmal, die Verschwörung eines Country-Sängers aufzudecken und die Rosse der »Bigfoot« zu retten. Dos schon vor mehreren Manoten auf Diskette erschienene »Sam & Max« ist ein typisches LucasArts-Adventure – mit einem kleinen Unterschied: Neben ausgezeichnete Grafik, Bedienungsfreundlichkeit und spannender Story wurden Extra-Portionen Ironie, Sarkasmus und Zynismus in das Spiel gepackt.

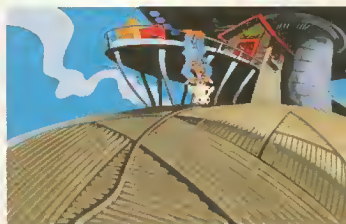
Sam und Max schenken sich schon gegenseitig nichts, aber wehe dem Unglücklichen, der in die verbale Schußlinie der beiden gerät. Sams hundsgemeine Kammentore mit Trackeneis-Qualitätsstufe 1 und fröhliche Schläge



Enges Teamwork zeichnet unsere beiden Helden aus



Sam & Max auf dem Weg nach unten



In Kürze erscheint eine synchronisierte Fassung, bei der die Freelance Police deutsch spricht

unter die Gürtellinie von Max sind an der Tagesordnung.

Im Spiel steuern Sie nur Sam direkt, Max folgt Ihnen und kann »benutzt« werden, um bestimmte Probleme zu lösen. Die Mausbedienung ist komfortabel: Mit der rechten Taste schalten Sie zwischen den verschiedenen Icons um, die für bestimmte Aktionen stehen. Ist die gewählte Aktion an der momentanen Position des Mauszeigers möglich, so verändert sich das Icon entsprechend – netter Hinweis.

Die CD-ROM-Version bietet vollständige Sprachausgabe, es erscheint dann kei-

nerlei eingeleiteter Text mehr – es sei denn, Sie wünschen explizit Untertitel.

Alle Stimmen stommen hörbar von geschulten Sprechern, vor allem die caale Sam- und die quäkelige Max-Stimme passen hundertprozentig zu den Bildschirmfiguren und bringen den Humor voll rüber. Auch die Geräusche wurden im Vergleich zur Diskettenversion kräftig aufpoliert. Obwohl manche Rätsel etwas unlässig sind, ist der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch angesetzt. (la)

jörg langer

Bei der CD-ROM-Version von Sam & Max gesellt sich zu den bewährten Cartoon-Groffiken der rundum verbesserte Sound mit professioneller Sprachausgabe. Von einem Zeichentrickfilm unterscheidet sich das Programm nur nach dem, daß man selbst die Hauptfiguren steuert. Die Freelance-Paläisten treffen absolut mein Humorge-

fühl, sowohl mit den Dialogen als auch mit den putzigen Animationen. Allerdings sollten Sie über gute Englischkenntnisse verfügen, um die Sprachausgabe richtig zu genießen – mit eingeleiteten Untertiteln wirkt's nur halb so schön. Ansonsten empfiehlt sich das Wort auf die synchronisierte deutsche CD-Version, die in Kürze erscheinen soll.

■ VGA	□ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
□ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ Mouse	□ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: Abenteuerspiel	
Hersteller: LucasArts	
Ca.-Preis: DM 130,-	
Festplatte: ca. 0,1 MByte	
CD-ROM: ca. 600 MByte	
Anleitung: Deutsch	
Programmtext: Englisch	
Sprachausgabe: Englisch	

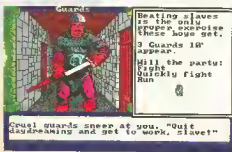
Grafik:	■ ■ ■ ■ □
Sound:	■ ■ ■ ■ □
Bedienung:	■ ■ ■ ■ □
Dokumentation:	■ ■ ■ ■ □



Zum 10. Geburtstag packte Interplay zehn Oldie-Spiele auf ein CD-ROM: The Bard's Tale mit EGA-Grafik – das waren nach Sachen!

Die US-Softwarefirma Interplay geht heuer eigentlich schon ins 11. Firmenjahr, aber Eile gehörte noch nie zu den hervorstechendsten Eigenschaften der Herren um Brian Fargo. Man erinnere sich an das Spiel zum 25jährigen Jubiläum der TV-Serie »Rumschiff Enterprise«, das erst zum 26. Geburtstag in die Geschäfte kam – Schwarm drüber. In den 80er Jahren schrieb Interplay richtungsweisende Spiele, die teilweise von anderen Firmen wie Electronic Arts oder Activision veröffentlicht wurden. Zehn mehr oder weniger historisch wertvolle Oldies sind auf der Sammlung »Interplay – 10th Anniversary« vereint.

CD-technisch gesehen ist diese Spiele-Anthologie der reinste Friedhof der Kuscheltiere. Alle Programme müssen auf Festplatte installiert werden (belegen da meistens unter 1 MByte) und

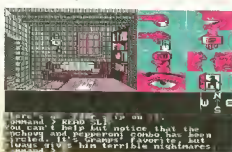


Drei Klassiker von links nach rechts: Wasteland, Dragon Wars und Tass Times



INTERPLAY

10th ANNIVERSARY



Tass Times im CGA-Look mit 4 Quetschfarben, das gute alte Bard's Tale und dessen offizielle Fortsetzung Dragon Wars – die Spiele-Opas unter uns kommen aus dem Seufzen nicht mehr raus. Wer in jungen Jahren ganze Nächte mit den C 64-Versionen dieser Oldies verbracht hat, muß diese Sammlung eigentlich kaufen.

Ohne die Nostalgie-Brille sieht es anders aus. Nach heutigen Maßstäben sind die einst richtungsweisenden Interplay-Rollenspiele der 80er Jahre

hoffnungslos veraltet. Halbwegs modern wirken nur Another World und Star Trek; die anderen Titel haben sowohl technisch als auch spielerisch reichlich Staub angesetzt.

Wer mit Interplay-Spielen auf seinem 64er groß geworden ist, wird sich über die PC-Adaptionen so mancher lieb gewonnenen alten Kamelle mächtig freuen.

Ohne diesen »Gute alte Zeiten«-Bonus wirken die meisten Titel dieser Sammlung in punkto Bedienung und Technik ansatzweise entsetzlich.

Im einzelnen finden wir zwei Abenteuer Spiele, die Interplay in den 80ern für Activision entwickelte: »Mindshadow« (geheimnisvoll) und »Tass Times in Tone Town« (freakig). Die hier enthaltene Version des Enterprise-Abenteuers »Star Trek 25th Anniversary« entbehrt der Sprochtausgabe, welche die gerade veröffentlichte spezielle CD-ROM-Fassung bietet. Reichhaltig ist das Angebot an Rollenspielen: »The Bard's Tale«, »Dragon Wars« und »Wasteland« haben mittlerweile Klassikerstatus; die Tolkien-Adaption »Lord of the Rings« ruft hingegen weniger Ehrfurcht hervor. Dazu kommen noch der Schach-Veteran »Bottle Chess«, der Burgbau-Longweiler »Castles« und das von Delphine Software geschriebene

»Another World«.

Bei einigen älteren Rollenspielen müssen immer wieder umfangreiche Textabsätze nachgelesen werden, die den weiteren Handlungsverlauf erläutern – seinerzeit ein beliebter sonstiger Kopierschutz. Nach dem Motto »Druck it yourself« quetschte Interplay

kurzerhand die entsprechenden Passagen als ASCII-Textfiles auf die CD. In der Abteilung »Bonustracks« gibt es Demos von neueren Interplay-Spielen wie »Buzz Aldrin« oder »Castles II«. Auf der musikalischen Seite brillieren 20 CD-Audiotracks, die im Hauptmenü und während der Installation zu hören sind. Lossen Sie sich übrigens nicht von deutschen Packungstexten täuschen: Software und Dokumentation sind in Englisch. (H)

Während der Installation dürfen Sie ein paar nostalgische Randnotizen lesen

präsentieren sich im unveränderten Rustikol-Look. Bei den Mega-Grüßen wie »The Bard's Tale« oder »Wasteland« bedeutet das im Klartext: EGA-Grafik und Trübsound aus dem eingebauten PC-Lautsprecher. Während der Installation gibt's als erhellende Randnotizen ein paar Textzeilen eines Interplay-Mitarbeiters zu lesen, der an der Entwicklung des jeweiligen Spiels beteiligt war.

■ VGA	■ S-VGA
■ 5-Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ Maus	■ Joystick
Empfehlen: 386er (min. 16 Mhz), 2 MByte RAM, Maus.	
Programmtyp: Spielesammlung	
Hersteller: Interplay	
Ca.-Preis: DM 100,-	
Festplatte: variabel	
CD-ROM: ca. 70 MByte	
Anleitung: Englisch	
Programmtexte: Englisch	
Sprachausgabe: -	
Grafik: ■■■■■■	
Sound: ■■■■■■	
Bedienung: ■■■■■■	
Dokumentation: ■■■■■■	
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: blue; color: white; padding: 5px; margin-right: 10px;">20</div> <div style="border-bottom: 2px solid blue; flex-grow: 1; position: relative;"> <div style="position: absolute; right: 0; top: -10px; background-color: red; color: white; padding: 2px 5px;">65</div> </div> </div>	
SPELSPASS	

CASTLES II



Wenn man seine verarmte Bevölkerung darben läßt, schätzt man den behaglichen Wahnkomfort, den die dicken Mauern einer schönen soliden Burg bieten. Rückt eine feindliche Armee an, möchten Sie sicher nicht in einem marschen Plattenbau hausen.

Vor gut einem Jahr nahm sich Interplay mit »Castles II – Siege & Conquest« der strategischen Aufgaben eines Herrschers im 14. Jahrhundert an. Die CD-ROM-Version bietet das gleiche Spielprinzip. Territorium für Territorium erobert Sie sich ein nettes Reich zusammen. Die Textanzeige bei Ereignissen kann jetzt durch englische Sprachausgabe ersetzt werden. In der Video-Abteilung werden digitalisierte Schwarzweiß-Sequenzen in größeren Fenstern abgespielt, als bei der Disketten-Fassung.

Neben dem Mittelalter-Charme konnte das einfache, aber durchdachte Spielprinzip von Castles II stets gefallen. Warum sich Interplay sollte 16 Monate für die CD-Umsetzung Zeit ließ, ist mir nicht ganz klar. Ein paar Burgen-Besichtigungsvideos wurden digitalisiert, das Tutorial ist nett – aber als multimediale Extravaganzen kann man diese Aufpolierversuche kaum bezeichnen. (hl)

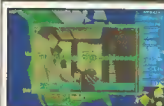
■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
□ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Interplay
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 6 MByte
CD-ROM: ca. 400 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



UFO



Sie werden es noch bereuen, nicht an die »fliegenden Untertassen« zu glauben: Im Jahr 1999 explodiert die Zahl der UFO-Sichtungen. Die ersten Raumschiffe landen sogar auf der Erde, entführen zutrauliche Menschen oder verwüsten ganze Großstädte. Als Baß der UFO-Bekämpfungstruppe XCam setzen Sie die Beitragszahlungen internationaler Regierungen ein, um die Invasion der Erde zu verhindern. Das Erforschen neuer Waffen und Basen gehört ebenso zu Ihrem Job wie das Abschießen von UFOs. Gelingt einem Abhängiger dieses Kunststück, rüsten Sie ein Soldatenteam aus und schicken es zum Landeplatz.

Rollenspiel-Elemente und ein Huch von Wirtschafts-Simulation beim Stations-Management, umhüllt von einem knusprigen Strategie-Mantel – eine skurril spannende SF-Story rundet diese Komposition ab.

Die häufigen Bodeneinsätze sind zwar taktisch sehr reizvoll, aber mitunter furchtbar langatmig. Neben solchen Wiederholungen beim Spielablauf fällt lediglich die (nicht vorhandene) CD-Technik unangenehm auf: Sogar die Handbuchabfrage der Disketten-Version wurde übernommen. (hl)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
□ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Microprose
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 10 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



DER PLANER



Als jung-dynamischer »Planer« bieten Sie Ihre hochdotierte Arbeitskraft terminlich begrenzt diversen Speditionsfirmitäten an, die sich von Ihrem Einsatz das Schreiben schwarzer Zahlen erhoffen. Sie sichten Aufträge, kaufen LKWs ein, versichern diese, überwachen die Routen per Funk, etc. Außerdem müssen Anzeigen geschaltet und Geschäftsreisen unternommen werden. Nicht zu vergessen ist das Zufriedenstellen der noch Luxusgütern lechzenden Götter, die ansonsten schlechte Laune bekommen. Es handelt sich hier nicht um eine innovative CD-ROM-Neuentwicklung. Das Disketten-Spiel »Der Planer« wurde mit der Erweiterung »Der Planer Extrax« auf eine CD gewarfen und lediglich in einigen Details verbessert. Beide Programme müssen getrennt auf die Festplatte installiert werden und benötigen jeweils ungefähr 8 MByte Platz; den Rest der Daten holen sie sich von der CD.

Der trockene »Planer« bietet für Freunde des Genres mässig Funktionen und Statistiken. Meine Begeisterung hält sich allerdings in Grenzen: Auf Dauer wird es zu eintönig, die ganze Zeit nichts anderes zu machen, als möglichst viel Geld zu scheffeln. (la)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
□ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 16 MHz), 2 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Greenwood
Ca.-Preis: DM 130,-
Festplatte: ca. 16 MByte
CD-ROM: ca. 55 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



DRAGONS LAIR



Der erste »interaktive Spielfilm« ist keine Erfindung der neunziger Jahre und der Multimedia-PCs. Schon 1983 versuchte der Spielhollen-Automat »Dragon's Lair« diesen Anspruch zu erfüllen. Der Spieler steuert den Ritter Dirk, der die halbe Prinzessin aus den Klauen eines Drachen befreien will. Dazu muß er sich durch ein Schloß mit knapp 30 Fällen kämpfen. Vor zehn Jahren verwendete man eine Laserdisk, auf der Zeichentrick-Sequenzen gespeichert waren; heute übernimmt das CD-ROM diese Aufgabe.

Die Interaktivität dieses Spiels beschränkt sich auf knappe Joystick-Bewegungen und Knäpchen-drücken im richtigen Augenblick. In 30 Sekunden langen Szenen kann man nur grob eingreifen. Nach dazu gehörte neben exaktem Timing eine gehörige Portion Glück dazu, die richtigen Joystick-Bewegungen herauszufinden.

Technisch zeigt sich Dragon's Lair von seiner besten Seite: Die bildschirmfüllende Zeichentrickgrafik macht sich erstaunlich gut. Am dürftigen Spielwitz ändert das aber nichts: Entweder frustriert man schon am Anfang oder spielt es einmal durch, läßt es dann aber für immer liegen. (bs)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
□ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), Soundbl., Digital-Joystick/Joypad.

Programm-Typ: Actionspiel
Hersteller: Readysoft/Elite
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 380 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



SYNDICATE PLUS



Var dem Einsatz rüsten Sie die eigenen Leute aus

Sie glauben, daß es mit der Erde immer weiter bergab gehen wird? Die Programmierer von Bullfrog anscheinend auch: Verschiedene Kartelle beherrschen den Globus und bekämpfen einander aufs Übelste.



Multi-kontinentale Organisationen streben in »Syndicate« nach der Weltherrschaft. Die Konflikte werden aber nicht mit Armeen und Panzern ausgefochten, sondern durch hochgerüstete Cyborgs, die in kleinen Teams gezielte Kommandoaktionen durchführen.

Sie versuchen als Boß eines Agententrupps, langsam aber sicher die Konkurrenz auszuschielen. Die Erde ist in rund 50 Gebiete unterteilt, die durch Bewältigung eines Auftrags in der entsprechenden Region onnektiert werden und fortan fleißig Steuern zahlen. Anhand einer Missionsbeschreibung wird der Einsatz geplant, bis zu vier Cyborgs ausgerüstet und diese in den Kampf geschickt. Während eines Auftrags steuern Sie die Agenten als Gruppe oder einzeln, wobei durch Injektion dreier Drogen das grundsätzliche Verhalten Ihrer Monnen beeinflusst wird: Reflexe, Wahrnehmung und Intelligenz lassen sich für eine gewisse Zeit hochpushen oder absenken. Ein hyper-intelligenter Agent mit guter Wahrnehmung wird z.B. sehr selbständig, aber auch überaus vorsichtig agieren, ein auf »unintelligent« getrimmter Reflexkünstler mutiert zur todesverachtenden Killermaschine. Die Güte Ihrer Agenten verbessern Sie durch den Kauf von



Syndicate: Die Weltkarte vor dem ersten Auftrag



American Revolt: Die eigenen Cyborgs sind ein wenig in Bedrängnis

Körperausbauten und diversen Ausrüstungsgegenständen. Allerdings müssen auf beiden Gebieten die meisten Extras erst noch erforscht werden: Sie suchen sich eine Sparte (z.B. »schwere Waffen«) aus und stecken eine bestimmte Summe Geld in die Forschung. Sobald die Entwicklung fertig ist, können Sie Ihre Agenten

mit der neuen Waffe ausrüsten und den nächsten Gegenstand erforschen. Die Ausrüstungsgegenstände reichen von Medipacks über Überzeugungsstrahlern bis hin zu Schutzschilden; das Waffenarsenal fängt bei einer einfachen Pistole an und hört beim Laser auf.

Außer Zivilisten und Polizei-Cyborgs bevölkern Agenten von bis zu sieben weiteren Syndikaten die Einsatzgebiete. Und den Konkurrenz-Cyborgs stehen fieserweise exakt dieselben destruktiven Mittel zur Verfügung, wie Ihren topteren Monnen.

Die CD stellt einen Sompelpack aus dem ursprünglichen Syndicate und dessen Erweiterung »American Revolt« dar. Bei letzterem kontrolliert Ihr Syndikat bereits den Großteil der Erde, nur Nord- und Südamerika rebellieren. Auch wenn Sie hier von Beginn an bis auf zwei neue Waffen schon alles erforscht haben, ist der Schwierigkeitsgrad wesentlich höher ongesetzt als beim ersten Teil.

Außerdem können Besitzer eines NETBIOS-kompatiblen Netzwerks bei »American Revolt« unter zehn speziellen Multi-Player-Szenarien mit bis zu acht menschlichen Spielern wählen.

Syndicate hatte mir in der Diskettenversion sehr gefallen. Allerdings hatte man schnell sämtliche Waffen und Körperausbauten zusammen und kannte dann die allermeisten Missionen durch reines Herumballern meistern.

Der Schwierigkeitsgrad bei »American Revolt« wurde deutlich angehoben. Sie müssen die Einsätze nun umfassender planen und trotzdem noch schließen, was das Zeug hält. Leider gibt es nur ganze zwei zusätzliche Extrowaffen, nämlich Luftangriff und Tarnschild.

CD-technisch ist »Syndicate

Plus« ein Reinfall: Außer der Platzersparnis auf der Festplatte hat die CD keinerlei Daseinsberechtigung – sie enthält keine neuen Grafiken, keine Audioclips, keine Demos, nicht einmal einerwerteten Intro.

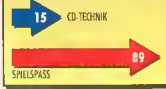
Von dieser Enttäuschung abgesehen ist Syndicate immer noch ein originelles Spiel; vor allem die hauchauf-lässende VGA-Grafik kann gefallen. Nervenstarke Syndicate-Fans ohne die American Revolt-Erweiterung und Neulinge mit Cyborg-Killerinstinkt können gleichermaßen zugreifen.

- VGA
- S'Blaster
- Gen. MIDI
- Maus
- 5-VGA
- Roland
- CD-Audio
- Joystick

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Bullfrog
Co.-Preis: DM 130,-
Festplatte: ca. 0,5 MByte
CD-ROM: ca. 25 MByte
Anleitung: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



THE HORDE

Die strategische Planungsphase erinnert ein wenig an SimCity und Populous

Klaut mir meine Kühe nicht: In einer witzigen Mischung aus Action und Strategie verteidigen Sie Dörfer, Bürger und glückliche Wiederkäuer gegen die Attacken rater Teufel.

Sind Ihnen Multimedia-Entwicklungen mit 100 Prozent Video-Animationen nicht interaktiv genug? 1:1-Umsetzungen von soliden Diskettentiteln entbehren andererseits jeglichen Technikkitzels, den man sich von einem CD-ROM-Programm erwartet. Wie wär's denn mit einer gesunden Mischung von Crystal Dynamics? Bei »The Horde« wird der eigen-

liche Spielablauf in einer schräg-van-aben-Ansicht Marke »Papulus« kredenzt. Zwischen den einzelnen Stufen gibt es als Belohnung technisch saubere Videoclips. Witzige Sequenzen, mit professionellen Schauspielern aufgenommen, erzählen den Verlauf der mittelalterlichen Story.

Unser Held Chauncey ist zunächst Beschützer der Provinz Shinto Plains. Wenn er aus diesem kargen Flecken eine vitale Stadt macht, darf er zur nächsten Elappe weiterreisen. Insgesamt gibt es fünf Provinzen in verschiedenen geographischen Regionen von der Wüste bis zur Eislandschaft. Jahr für Jahr kommen automatisch mehr Siedler dazu und betreiben Ackerbau. Das Darf-einkommen gibt Chauncey zum einen für die Steuer aus, investiert aber auch in Infrastruktur-Maßnahmen, um die Ansiedlung weiterer Farmer zu erleichtern. Der Jab als Ritter vom



Wenn die gefräßige Horde ongreift, ist handfeste Action gefragt

Dienst hat nur einen einzigen Haken: die Horde. Jene »Hardlinge« sind unheimlich gefräßige rater Teufel, die nichts besseres zu tun haben, als einmal pro Jahreszeit unser Dorf anzugreifen. Hier

wechselt das Spiel von der strategischen Planphase in eine muntere Actionsequenz: Schwertschwingend räumen wir mit den putzigen Manstern auf, bevar sie die Ernte wegfressen oder ganze Häuser verwüsten.

Mit dem linken Mausknopf schwingt man das Schwert. Alle Hardlinge in unmittelbarer Nähe werden durch einen Piekser effektiv zum Zerplatzen gebracht – die Karle bestehen scheinbar nur aus heißer Luft. Mit dem rechten Mausknopf wählen Sie etwaige magische Tricks, mit denen z.B. die Angreifer für einige Sekunden gelähmt oder ins tödliche Wasser gelackt werden. Es gibt auch Extrawaffen wie den Flammenwerfer oder die Bombe. Um die Angreifer besser aufspüren zu können, sind sie auf einem kleinen Radarschirm als rote Pünktchen dargestellt.

Nach vier Strategie- und Action-Phasen endet ein Spieljahr. Kanzler Kranus Maclar streicht feistgrinsend die Steuern ein und droht fürs nächste Jahr gleich eine Art Ergänzungsabgabe an. Anschließend dürfen Sie Ihr mageres Restvermögen im Laden investieren. Neben dem An- und Verkauf von Heilrängen, Teleporter-Ringen oder Extrawaffen bietet der Einzelhandel das kastbare Privileg an, den Spielstand speichern zu dürfen.

■ VGA	□ S-VGA
■ 5'Blaster	□ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ Maus	■ Joystick
Empfehlung: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus u. Joystick.	
Programm-Typ: Action/Strategischespiel	
Hersteller: Crystal Dynamics	
Ca.-Preis: DM 120,-	
Festplatte: ca. 1 MByte	
CD-ROM: ca. 230 MByte	
Anleitung: Englisch	
Programmentext: Englisch	
Sprachausgabe: Englisch	
Grafik:	■ ■ ■ ■ ■
Sound:	■ ■ ■ ■ ■
Bedienung:	■ ■ ■ ■ ■
Dokumentation:	■ ■ ■ ■ ■
CD-TECHNIK	65
SPIELSPASS	70



Klein, aber fein sind die Videoschnipsel

heinrich lenhardt

Zugegeben: Das eigentliche Spiel mit seiner Allerweltsgrafik wäre auch ohne CD-Technologie realisierbar. Bis auf die putzigen Animationen (insbesondere das liebevolle Zerplatzen erlegter Hardlinge) sieht die dörflige Idylle wenig aufregend aus. Die witzigen Videoclips zu Beginn jeder neuen Mission und bei den »Nachrichten« wirken aber

nicht olzu aufgesetzt. Schön fügen sie sich in die angenehm ausgeglichene Hintergrund-story ein. Ein Spiel fürs Leben ist »The Horde« kaum dafür gibt es einfach nicht genug taktischen Tiefgang. Mittelfristig spendet es aber erfreulich viel Spaß. Man ist schnell drin, die Story kommt bestens rüber und das Därfertüten kann motivieren.

SIM CITY

Häuslebauer und Städteplaner aufgepaßt: Den Urvater aller Sim-Programme gibt es nun in einer speziellen CD-Version.

Der Klassiker unter den Städtebau-Spielen wurde von Interplay mit großer Zeitverzögerung auf CD-ROM übertragen. Am bekannten Spielprinzip von »Sim City« hat sich nichts geändert: Ein hoffnungsvoller Jung-Bürgermeister beginnt mon, je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe mit mehr oder weniger viel Kapital ausgestattet, eine Stadt von Grund auf aus dem Boden zu stampfen. Stattdessen läßt sich auch ein Szenario laden, in dem eine bestimmte Aufgabe unter Zeitdruck erfüllt werden muß. Sie errichten Stadtviertel für Wohnsiedlungen, Geschäftsgebäude und Industriezonen, verbinden diese mit Straßen und Schienen, sorgen für die nötige Stromversorgung aus Atom- oder Kohlekraftwerken und schützen Ihre ortsbold hinzuziehenden Neubürger durch Polizei- und Feuerwehreinrichtungen. Das dabei verpulverte Kapital kann nur durch die Steuern der Stadtbewohner wieder aufgestockt werden, doch sollte der Steuersatz keinesfalls zu hoch gesetzt werden: Das mag Ihre Bevölkerung gar nicht. Eine niedrige Steuerbelastung hingegen führt, vor allem zu Beginn eines Szenarios, zu überdurchschnittlich vielen Neubürgern in Ihrer entstehenden



O weh, meine schöne Stadt brennt!

Metropole. Andere Gründe für Zu- oder Wegzug sind z.B. Umweltverschmutzung, Straßenbelastung und die Anzahl der Grünanlagen.

Das Spiel wird über eine Iconleiste am linken Bildschirmrand gesteuert. Beim Auswählen der einzelnen Funktionen ertönt ein gesprochener Kommentator, der Sie beispielsweise dazu auffordert, neue Wohnflächen direkt am Wasser anzulegen, um damit einige fette Steuerzahler-Fische an Land zu ziehen.

Die Super-VGA-Grafik ist schlicht, die Farbpalette wird nicht sonderlich gut ausgenutzt. Die zahlreichen Videoszenen fallen da schon eher auf: Es gibt sechs prominente Bürger (vom Polizeipräsidenten bis zur Nachrichtensprecherin), die sich bei bestimmten Anlässen in kurzen Videoschnipseln zu Wort melden. So berichtet z.B. die Nachrichtensprecherin in Regenmontur von einer Flut, oder der Transportwege-Beauftragte beschimpft Sie ausgiebig und gestenreich wegen des unzureichenden Budgets.

Außerdem gibt es noch zahlreiche Kurzclips, die Szenen aus dem Alltag Ihrer Bürger und Bürgerinnen zeigen. Die Videos können entweder in einem eigenen Fenster oder auf dem ganzen Bildschirm betrachtet werden. Während die Schauspieler einen durchaus professionellen Eindruck machen, ist die technische Qualität dieser Sequenzen eher mittelmäßig.

Die CD-Version von Sim City ist sehr behäbig, das Urprogramm und auch die Version für Windows waren deutlich schneller. Als kleiner Bonus befinden sich einige zusätzliche Städte auf der CD, die allerdings nur in einem Readme-Textfile knapp erwähnt werden.

(la)

Die schlichte SVGA-Grafik zeigt Ihre Stadt aus der Vogelperspektive



Die Berater werden mal wieder wütend, wenn alles drunter und drüber läuft

jörg langet

Das Städtebauen geht in die x-te Runde: Nach dem original Sim City und der Windows-Umsetzung erschien mittlerweile schon der Nachfolger, Sim City 2000 auf Diskette. Jetzt nach eine spezielle CD-Version des Vorgängers nachzuschreiben, ist doch etwas gewagt. Ich finde Sim City zwar ziemlich altmodisch, aber diese CD den schon erschienenen Versionen vorzuziehen ist, wage ich leicht zu bezweifeln: Die rund 130 Videos sind abwechslungsreich und teilweise recht amüsant, bringen aber langfristig relativ wenig. Irgendwann nerven die immer gleichen Filmchen und man schaltet sie ab. Dann bleiben

nur noch die für den erfahrenen Spieler vollkommen uninteressanten Sprachkommentare und die für SVGA-Verhältnisse enttäuschende Optik. Dazu kommt die störende Langsamkeit des Programms, die ein wirklich flüssiges Spielen kaum zuläßt. Ansonsten könnte man Sim City immer noch vorbehaltlos empfehlen - gäbe es doch nicht den stark verbesserten Nachfolger Sim City 2000. Und auch von diesem soll - allerdings erst zum Jahresende - eine spezielle CD-ROM-Version erscheinen. Wer das Kultprogramm unbedingt auf CD haben möchte, sollte sich meiner Meinung nach solange gedulden.

☐ VGA
☒ S-Bloster
☒ Gen. MIDI
☒ Maus
☐ S-VGA
☐ Roland
☐ CD-Audio
☐ Joystick
 Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Strategiespiel
 Hersteller: Interplay/Maxis
 Ca.-Preis: DM 130,-
 Festplatte: ca. 1,5 MByte
 CD-ROM: ca. 330 MByte
 Programmtext: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ☒ ☒ ☒ ☒
 Sound: ☒ ☒ ☒ ☒
 Bedienung: ☒ ☒ ☒ ☒
 Dokumentation: ☒ ☒ ☒ ☒

CD-TECHNIK **65**
 SPIELSPASS **78**

LANDS OF LORE



Das Programmiererteam Westwood schuf vor einem halben Jahr mit »Lands of Lore« den Auftakt für eine neue Fantasy-Serie. Sie steuern eine Gruppe mit drei Spielfiguren, klicken sich dank einfacher Bedienung fließend durch die Gegend und bestehen zahlreiche kampflose Missionen. Nicht so komplex und tiefgründig wie Epen à la »Ultima 8«, aber gut spielbar und vor allem für Einsteiger leichter zugänglich.

Bei der neuen CD-ROM-Version werden alle Texte gesprochen – zwar nur in Englisch, aber auf Wunsch mit deutschen Untertiteln. Leckerbissen für Kenner: Patrick Stewart (als Commander Picard aus »Star Trek – Next Generation« bestens bekannt) leiht dem guten König Richard seine Stimme.

Eine unspektakuläre, aber gediegene CD-Übersetzung. Grafik und Spielinhalt bleiben gleich, aber die solide Sprachausgabe sorgt bei Englisch-kundigen Spielern für einen leichten Atmosphäre-Bonus. Rollenspiel-Fans werden vielleicht die Nase über einige Vereinfachungen beim Spielsystem rümpfen. Wer noch nicht allzu tief in diesem Genre drinsteckt, für den ist Lands of Lore ideal: leicht zugänglich und motivierend. (hl)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 25 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Rollenspiel
Hersteller: Westwood/Virgin
Co.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 5 MByte
CD-ROM: ca. 300 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



SHADOW CASTER



Mit »Shadow Caster« präsentiert Origin eine ungewöhnliche Mischung aus zwei Dritteln Action und einem Drittel Rollenspiel. Der Spieler steuert einen »Shopschifter« durch verschiedene bizarre Labyrinth valler hübsch gemalter Monster. Halsbrecherisch schnelle 3D-Grafik sorgt für Rasanzen.

Je nachdem, in welche der sieben Gestalt Sie sich verwandeln, locken andere Spezialfähigkeiten; jede Körperform hat ihre Vor- und Nachteile. Der taktisch richtige Einsatz von Talenten vom Infrarot-Blick bis zum Feuerspucken ist geboten. Wieso schon befürchtet unterscheidet sich diese Version kaum von der Diskettenanaloge. Immerhin wurde das atmosphärisch bestechende Programm um ein paar zusätzliche Levels erweitert. Dazu kommen neue animierte Zwischensequenzen mit Sprachausgabe.

Die leichte Spielgebiet-Erweiterung ist keine üble Idee; das Monka »zu kurz« war seinerzeit der Hauptkritikpunkt am Disketten-Caster. Die neuen Zwischensequenzen sehen allerdings nicht sanderlich berührt aus. Ein wirklich spannendes 3D-Action-Adventure, das technisch allerdings im Schatten von Doom Platz nehmen muß. (hl)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Action-Adventure
Hersteller: Origin
Co.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 4 MByte
CD-ROM: ca. 80 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



RAVENLOFT



In Schloß Ravenloft hackt Baron Strach, seines Zeichens Vampir und Regionalherrscher in Personalunion. Mit dem Charme einer Rasterklinge herrscht er über das Land Barovia, bis eines Tages eine Vierergruppe Fantasy-Helden auftaucht. Die wackeren Recken bestehen zahlreiche Missionen, bekämpfen ganze Untoten-Häere und sammeln munter magische Waffen ein, um in der letzten Mission Strach persönlich auf den verlängerten Zahn zu föhren.

Ein Großteil des Bildschirms wird bei dem AD&D-Rollenspiel »Ravenloft« für die stufenlose 3D-Darstellung der Umgebung genutzt. Das untere Drittel zeigt die Portraits unserer vier Helden. Ein Mauseklick aufs Bildchen ruft detaillierte Inventar-Screens auf, zeigt Statistiken und Erfahrungspunkte.

Auch wenn man krude Grafik und ödes Komplexsystem einmal außen vor läßt, bin ich nicht so recht begeistert. Inhaltlich wird dank solider Story und großer Dungeon-Komplexe einiges geboten, aber nur bei treuen AD&D-Fans überwiegt deutlich der Spaß gegenüber dem Frustfaktor. Die Grafik ist zu grub und langsam; auch CD-Technik werden keine Bäume ausgegraben. (hl)

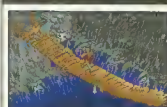
■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Rollenspiel
Hersteller:SSI
Co.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 17 MByte
CD-ROM: ca. 330 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



ULTIMA 8/PAGAN



Gleichzeitig mit der Diskettenversion erschien das jüngste Ultima-Rollenspiel »Pagan« vollkommen identisch auch auf CD. Als gestrandeter Avatar versuchen Sie, in einer fremden Welt zu überleben, verschiedene Magiearten zu meistern und die vier ortsansässigen Titane zu besiegen.

Die CD enthält neben den Programmversionen in drei Sprachen als Bonus auch die jeweiligen Speech Packs, welche neuen Spielfiguren zu einer Stimme verhalten. Negativ fällt auf, daß nach der eigentlichen Installation wie gehabt das etwa 10-minütige »Entpacken der Formdateien« ertragen werden muß – es wäre keinerlei Problem gewesen, alle Dateien bereits entpackt auf der CD unterzubringen.

Da die Verkaufspreise von CD- und Diskversionen identisch gleich sein sollten, ist im Zweifelsfall die CD vorzuziehen.

Außer den drei Programmversionen sind auch die Speech Packs enthalten. Gerüchten zufolge soll gegen Ende des Jahres allerdings eine »rechter«, erweiterte CD-Version des Spiels erscheinen. Wer für teures Geld die tatsächliche Ausnutzung seines CD-ROM-Laufwerks erwartet, sollte sich noch solange gedulden. (la)

■ VGA □ S-VGA
■ S'Blaster □ Roland
■ Gen. MIDI □ CD-Audio
■ Maus □ Joystick
Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Co.-Preis: DM 130,-
Festplatte: ca. 40 MByte
CD-ROM: ca. 90 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■



ULTIMA 7

Ultima 7 x 4: Die Fantasy-Saga »The Black Gate« mit Nachfolger »Serpent Isle« und den Zusatzdisketten auf einer CD – viel Avatar fürs Geld!

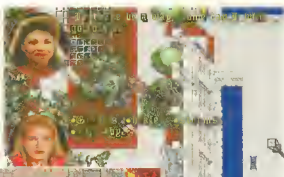


Gespräche werden durch Anklicken von Schlüsselbegriffen geführt

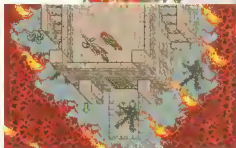


ermarkungstechnisch gesehen war das Fantasy-Rollenspiel »Ultima 7« ein voller Erfolg: Zwei Hauptprogramme und zwei Zusatzszenarien zogen dem willigen Käufer gleich viermal das Geld aus der Tasche. Auf der vorliegenden CD sind nun alle Teile von Ultima 7 enthalten: »The Black Gate« plus »Forge of Virtue« und »Serpent Isle« nebst »Silver Seed«. Außerdem handelt es sich um die jeweils neuesten, Bug-bereinigten Versionen. So wurde in Black Gate den Schlüsseln die unangenehme Neigung ausgegraben, unverhofft und spurlos aus dem Inventar zu verschwinden...

In dem von der Stimmung her an den Film »Der Name der Rose« erinnernden Black Gate hat der Avatar die Aufgabe, einer Bruderschaft das Handwerk zu legen, die von einem gewissen »Guordion« in negativer Weise beeinflusst wird. Der Bösewicht strebt, wie könnte es anders sein, nach der Herrschaft in Brittonia. In gewohnter Weise entfaltet sich die komplexe Handlung, in der



In Fown tröstet unsere Avatrin eine Frischverliebte



Ein uralter Turm inmitten eines Lavasees

jörg langer

Ultima 7 hat mir sehr gut gefallen, vor allem wegen dem zweiten Teil Serpent Isle. Hier ist sich der Avatar endlich von Brittonia los, und erlebt eine lineare, spannende Handlung. So hat man z.B. beim Krieg gegen die Goblins das Gefühl, daß die Welt um einen herum nicht nur Staffage ist, sondern wirklichen Veränderungen unterliegt. Andererseits schränkt Serpent Isle den Spieler in vielen Dingen ein: Anders als bei bisherigen Ultimas kann man z.B. nur auf bestimmten Routen mit einem Schiff fahren.

Beide Programme verbinden in gelungener Weise Komplexität mit abwechslungsreicher Story, können aber keinesfalls ohne Notizen und Geduld mal eben kurz durchgespielt werden. Die CD lohnt sich für diejenigen, der nach keinen Spröß der Ultima 7-Familie besitzt. Die Zusatzszenarien können als kostenlose Beigabe einigermaßen gefallen, sind aber nicht sonderlich umfangreich und machen zudem durch die zahlreichen magischen Gegenstände die Angelegenheit für meinen Geschmack zu einfach.

es immens viele Unteraufgaben, teilweise aber auch längere Leerlaufphasen zu überwinden gilt. Sie knabbeln an der Auflösung einer Serie von Ritualmorden, sind den Mördern aber immer einen Schritt hinterher. In dem bereits eingebauten und jederzeit zugänglichen Zusatzszenario läßt sich eine abgeschlossene Geschichte durchspielen, was mit mächtigen magischen Gegenständen und gepushten Charakterwerten belohnt wird.

Was mag dieses Tar wohl hinführen?



Am Ende des ersten Teils flieht der Führer der Bruderschaft in eine Parallelwelt. Dort, auf der Serpent Isle, kommt es im Nachfolger zum großen Showdown. Mit der neuen Spielwelt löst sich die Serie damit zum ersten Mal seit Ultima 3 wieder von Brittonia, allerdings werden noch drei alte Kumpone mitgeschleift.

Auch in Serpent Isle läßt sich durch Bestehen eines Zusatzszenarios das Leben im eigentlichen Hauptspiel wesentlich vereinfachen, da in geradezu inflationärer Weise

magische Objekte verteilt werden. Ultima 7 stellt so ziemlich das Komplexeste dar, was es im Genre der Rollenspiele gibt.

Trotz einiger Vereinfachungen im Vergleich zu den Vorgängern ist es Einsteigern deshalb nicht zu empfehlen. Obwohl die zahlreichen Gespräche mit den Bewohnern des Landes komfortabel per onklickbaren Sätzen geführt werden, kommen Sie nicht umhin, sich umfangreiche Notizen zu machen. Ein netter Gog ist die sporadisch eingebaute Sprachhülle, mit der sich der Guordion in bestimmten Spielsituationen einmischt. Die Programme wurden leider nicht im geringsten für die CD aufgewertet und müssen einzeln auf die Festplatte installiert werden. Achtung: Auf diesem CD-ROM handelt es sich auch beim ersten Teil von Ultima 7 (der auf Diskette übersetzt vorlag) um die englische Version! (la)

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ Mous	■ Joystick

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	Origin
Ca.-Preis:	DM 130,-
Festplatte:	ca. 40 MByte
CD-ROM:	ca. 40 MByte
Anleitung:	deutsch
Programmtext:	Englisch
Sprachausgabe:	Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

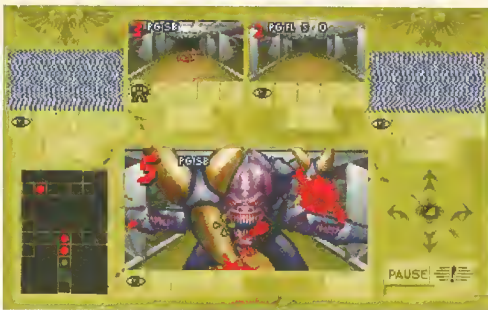
5 CD-TECHNIK

SPIELSPASS

SPACE HULK

**Nummer 1, Tür aufschließen.
Nummer 2, links und über-
wachen. Signale von rechts!
Nummer 3, rechts und Feuer!
Aber happla, wa ist Nummer
4? Schon im Magen eines
grausigen Genestalers...**

Die einzelnen Bildschirme
zeigen das Spielfeld aus der Sicht
der jeweiligen Soldaten



In »Space Hulk« steuern Sie ein oder zwei Gruppen mit je fünf Weltraumsoldaten durch finstere Raumschiffgänge, um Manstern der Güteklasse »Genestealers« den Garaus zu machen. Das schon vor gut einem Jahr auf Diskette erschienene Spiel hatte den Sprung vom Brettspiel zum

Computerprogramm mit geringen Blessuren überstanden: Die taktischen Bestandteile wurden etwas in den Hintergrund gedrängt, dafür aber eine kräftige Portion Echtzeit-Hektik ins Spielgeschehen gepackt. In der erfreulicherweise kaum Festplattenplatz benötigenden CD-Neuauflage sind neben zusätzlicher Sprachausgabe und einigen neuen Zwischenanimationen neun weitere Missionen enthalten. Außerdem können Sie wählen, ob Sie das Spiel in der deutschen, englischen oder französischen Version installieren möchten. Sie haben die Wahl zwischen Einführungsmissionen, einzeln

auswählbaren Einsätzen und einer Kampagne. Bei letzterer bauen die gut 30 Missionen inhaltlich aufeinander auf, was die Motivation beträchtlich steigert. Die Bewaffnung Ihrer Spielfiguren ist meistens vorgegeben, bei einigen Einsätzen kann sie aber auch selbst zusammengestellt werden. Sie haben dann die Wahl zwischen mehreren Nahkampfwaffen und Distanzgeschossen wie Flammenwerfer oder Sturmge- wehr, die teilweise auch miteinander kombiniert werden können.

Die Missionstypen reichen von Aufklärungsversätzen über das Aufspüren von Objekten bis hin zu reinen Metzelmmissionen. Oft sind die Einsatztypen auch miteinander verknüpft, was den Schwierigkeitsgrad natürlich anhebt. Sie steuern Ihre tapferen Raumsoldaten in einer scrollbaren 2D-Karte, wo sie Ihnen verschiedene Befehle geben, die dann einzeln abgearbeitet werden. Sobald unsere Spielfiguren Feindkontakt haben, empfiehlt es sich jedoch, die betreffenden Soldaten in der 3D-Sicht von Hand zu steuern, was vor allem beim Feuer effektiver ist. Der große Bildschirmerschnitt zeigt immer den gerade aktiven Soldaten, die vier kleineren den Rest der Truppe.

Während eines Einsatzes schalten Sie ständig zwischen Taktik- und 3D-Sicht um. Es wird spätestens dann spannend, wenn irgendwo eines Ihrer Crew-Mitglieder versagt und plötzlich von hinten massenweise Genestealer in ihre mühsam aufgebaute Aufstellung strömen. Gemeines Detail am Rande: Die zeitliche Begrenzung der Pausenfunktion, in der Sie Befehle geben können, während der Spielablauf angehalten wird. Nach kurzer Zeit ist Ihr Vorrat an Pausen-Sekunden aufgebraucht und muß erst wieder »aufgeladen« werden. Deshalb müssen alle taktischen Entscheidungen in Sekunden-schnelle gefällt werden. (la)



Auf der taktischen Karte werden unter Zeit-
druck Kommandos gegeben

Ich mag sowohl das Brettspiel Space Hulk wie auch die Computeradaption. Letztere ist zwar weniger taktikbetont, äußerst stressig und teilweise extrem zufallsabhängig, kann aber dank des spannenden Alien-Flairs fesseln. Der Daam-verwöhnte Spieler wird zwar angesichts der sehr viel schlichteren und mittlerweile veralteten Grafik erst mal müde abwinken. Die Stärke von Space Hulk ist aber die starke Taktik-Komponente; der blitzschnelle Wechsel zwischen strategischer Karte und 3D-Sicht definiert das Wort »Hektik« völlig neu. CD-technisch ist das Programm alles andere als ein Meisterwerk: Von der alten Diskettenversion unterscheidet es sich nur durch wenige

neue Zwischensequenzen, neun weitere Missionen und etwas Sprachausgabe im Spiel. Die neuen Aufträge sind jedoch fast unspielbar, da man selbst bei optimaler Taktik viel Glück haben muß, um die Einsätze zu bestehen. Die deutsche Übersetzung ist zudem keine Ruhmestadt: Bei den Bildschirmtexten gibt es Stilblüten wie »Der Imperator hat Ihren Truppen Waffen befohlen« zu bewundern. Wenn Sie das starke Zufallselement in Space Hulk nicht abschreckt und Sie sich damals die Diskettenversion nicht zugelegt haben, können Sie trotzdem über den Kauf dieser CD nachdenken. Eine ähnlich spannende Mischung aus Taktik und Action wird man nicht so schnell finden.

jörg länger

■ VGA	□ S-VGA
■ 5-Blaste	□ Roland
□ Gen. MIDI	□ CD-Audio
■ Maus	□ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: Strategisches	
Hersteller: Electronic Arts	
Co.-Preis: DM 130,-	
Festplatte: ca. 0,5 MByte	
CD-ROM: ca. 25 MByte	
Anleitung: Deutsch	
Programmtext: Deutsch	
Sprachausgabe: Deutsch	
Grafik:	■■■■□□
Sound:	■■■■□□
Bedienung:	■■■■□□
Dokumentation:	■■■■□□

20 CD-TECHNIK

SPILSPASS

73

PC PLAYER lesen –

**bevor Sie
dunkle Kanäle
anzapfen.**

Nachts durchstöbert
Hans W. die Versuchs-
labors bekannter
Spiele-Entwickler.
Tagsüber löchert er
seine Neffen. Das
könnte er wirklich
bequemer haben.

DAS SPIELE-MAGAZIN

**PC
PLAYER**

**PC PLAYER –
das Spiele Magazin für PCs – im Juli:**

■ Welcher ist schneller? PC PLAYER testet DX4 gegen Pentium. ■ Rechtzeitig zur WM präsentiert PC PLAYER alle Fußball-Simulationen im Vergleich. ■ Spielespaß im Großformat – PC PLAYER zeigt, wie Sie Ihren PC an Fernseher und HiFi-Anlage anschließen. ■ Knallharte Spieletests, Sinnvolles und Praktikables, kompetentes Grundlagenwissen – PC PLAYER ist das Spiele Magazin, daß Sie als Player weiterbringt.

■ In PC PLAYER finden Sie Tips, Tricks & Lösungen für Sieger. ■ PC PLAYER ist immer für eine Überraschung gut, denn brandheiße Meldungen werden bevorzugt. Gehen Sie auf Nummer sicher und blicken Sie jetzt in die aktuelle Ausgabe von PC PLAYER. Es lohnt sich!

**Ab
15. Juni
am Kiosk**

EYE OF THE STORM



Fische in der Atmosphäre des Titan? Klingt komisch, doch als militanter Umweltschützer kümmert man sich auch um exotische Kreaturen. Außerdem machen geldgierige Gestalten Jagd auf die armen Viecher.

Begeben Sie sich bei »Eye of the Storm« mit einem kleinen Raumschiff in die Titan-Atmosphäre. Dort sammelt man außerirdische Artefakte auf und eliminiert nebenbei alle möglichen Gegner. Dafür gibt es Credits, mit denen das Raumschiff ausgetankt werden kann. Die Grafik ist spanisch, läuft im nachtristernen Vier-Farben-Modus aber auch auf schwachen PCs flott. Extrem grüßlich ist die Steuerung: Jeder gestandene Raumpilot wendet sich schauernd ab.

Hilfe! Wer braucht denn sowas? Ode Farben, dröger Sound und den Spielspaß kann man mit dem Elektronenmikroskop suchen. »Eye of the Storm« ist an einer haarsträubenden Story aufgehängt und derart schwach umgesetzt, daß ich Weltraum-Klassiker wie »Privateer« eigentlich gar nicht in einem Atemzug damit nennen möchte – das wäre zuviel der Ehre für dieses Sparprodukt. (fs)

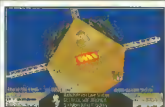
■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
■ Gen. MIDI ■ CD-Audio
■ Maus ■ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Strategie/Actionspiel
Hersteller: Rebellion
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 2,5 MByte
CD-ROM: ca. 6 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: –

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

10 CD-TECHNIK
23 SPIELSPASS

FRONTIER



Als Pirat, Kopfgeldjäger oder Händler bereisen Sie im Nachfolge der legendären »Elite« verschiedene Sonnensysteme und rüsten Ihr Raumschiff mit immer besseren Zusatzgimmicks aus. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es pro Sonnensystem meist mehrere Stationen und Sie können auf Planeten landen – was spielerisch nichts bringt. Netze Ansätze wie Passagiertraumfahrt oder Asteroiden-Bergbau bleiben aufgrund mangelhafter Rentabilität im Ansatz stecken.

Als Elite-Fanatiker der ersten Stunde war ich 1993 unheimlich auf Frontier gespannt – und wurde gnadenlos enttäuscht. Mich stört noch nicht einmal, daß Grafik und Sound antiquiert sind. Aber leider fehlt es Elite 2 var allem an Spielwitz. Was bringen mir 10 Milliarden Sonnensysteme, wenn diese fast alle zuallgeniebert sind? Warum soll ich verschiedenen Berufen nachgehen, wenn es am sichersten und lukrativsten ist, ständig zwischen dem Sol- und einem Nachbarsystem zu pendeln? Weitere negative Punkte sind die steinzeitliche Nutzerführung, das langweilige Kämpfen und der üble Kapierschütz. (la)

■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
■ Gen. MIDI ■ CD-Audio
■ Maus ■ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 2 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Strategie/Actionspiel
Hersteller: Gametek
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 4 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachausgabe: –

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

5 CD-TECHNIK
49 SPIELSPASS

G.O.R.G.



Fremde Welten, außerirdische Gegner und unentdeckte Schätze – genau das Richtige für einen gestandenen Abenteuerer wie Buzz Klandike. In der Galaxie »G.O.R.G.« ist offenbar einiges geboten.

G.O.R.G. heißt auch das Jump 'n Run-Spiel, in dem Buzz Klandike der Held ist. Über 35 Planeten beziehungsweise Level sind zu überstehen. Neben dem kleineren Gelter wallen mehrere Endgegner der Spielfigur an den Krogen. Doch ein echter Abenteuerer ist darauf vorbereitet. Mit mehreren Waffen, die teilweise erst gefunden werden müssen, kann er sich wehren. Kriechen, ducken und springen ist ebenso nützlich wie munteres ballern. Oft müssen Gegner benützt werden, um verborgene Gegenstände oder Extras zu kammern.

Die Grafik ist weder einer VGA-Karte noch ist der Sound eines CD-ROMs würdig. Die Levels sind zwar sehr umfangreich, dennoch hält sich die Abwechslung in Grenzen. Ein verstecktes Extra hier, ein Gegner zum Draufhüpfen da – es könnte mehr geboten sein. Außerdem ist der happige Schwierigkeitsgrad für Einsteiger viel zu hoch und sorgt schnell für Frust. (fs)

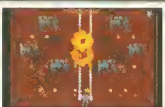
■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
■ Gen. MIDI ■ CD-Audio
■ Maus ■ Joystick
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Joystick.

Programm-Typ: Jump 'n Run
Hersteller: Microform
Ca.-Preis: DM 90,-
Festplatte: ca. 1 MByte
CD-ROM: ca. 55 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

15 CD-TECHNIK
33 SPIELSPASS

RAPTOR



Laß' krachen – in bester Spielholen-Tradition: »Raptor« scrollt fließend von oben nach unten, sämtliche Sprites sind angenehm groß geraten. Um sich der immer größer und gefährlicher werdenden Gegnerschar zu erwehren, gibt es eine Vielzahl von Extrawaffen. Diese werden nach einer Mission mit genau den Punkten gekauft, die man vorher durch Abschließen von Gegnern und Zerstören von Gebäuden erzielt hat.

Neben den Standard-Böswichteln gibt es Zwischen- und Endgegner, die besonders viel auskosten und eine bestimmte Taktik verlangen. Überlegung ist auch beim Wechsel zwischen den verschiedenen Extrawaffen nötig, da z.B. das eine Raketenystem nur gegen Luft, das andere hingegen gegen Bodenziele effektiv ist.

Raptor auf CD ist eine 1:1-Umsetzung der Disketten Vollversion und muß auch auf Festplatte installiert werden. Man darf keinerlei spielerischen oder technischen Verbesserungen erwarten.

Wenn Sie kein absoluter Gegner von Actionspielen sind, werden Sie Raptor lieben: Verschiedene Schwierigkeitsgrade, munteres Geldscheffeln und viele Extrawaffen motivieren ungemein. (la)

■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
■ Gen. MIDI ■ CD-Audio
■ Maus ■ Joystick
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Actionspiel
Hersteller: Apogee/CDV
Ca.-Preis: DM 80,-
Festplatte: ca. 12 MByte
CD-ROM: ca. 12 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: –

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

5 CD-TECHNIK
71 SPIELSPASS

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

Putzt die Ballermänner: Im Chicago der 30er Jahre wird scharf geschossen.

Schon in dem Augenblick, on dem die junge hübsche Dome Ihr Büro betritt, ist Ärger vorprogrammiert. Flotte Blondinen, die einem Privatdetektiv der 30er Jahre einen Auftrag überbringen, bedeuten im Kino selten etwas gutes. Im Computerspiel »Who shot Johnny Rock?« ist das nicht anders. Der Nachtclubsänger storb on einer plötzlichen Bleivergiftung und seine Verlobte will, daß Sie den Killer finden. Offensichtlich steckt mehr hinter der Geschichte, denn noch bevor die Blondine zu Ende gesprochen hot, werden gleich zwei Mordanschläge auf Sie verübt. Sie bollern sich nun durch die Verstecke der vier wichtigsten Figuren in Chicagos Unterwelt – alles Totverdächtige für den Mord on Johnny. Wenn Sie jeweils ein gutes Dutzend Bodyguards umgelegt haben, verrät Ihnen der eingeschüchterte Gangster einen Teil des Passworts zu Johnnys Safe. Diese vier Teile bezeichnen vier Gegenstände in Johnnys Villa; wenn Sie diese erreicht und die Objekte beschossen haben, gibt es die viertellige Safe-Kombination. Ein Fehler beim Öffnen des Safes führt zu einigen unangenehmen Lächern im Oberkörper – Autsch! Die recht geradlinige Handlung wird durch einige Zufallselemente unterbrochen. An manchen Stellen schießt entweder der Schurke rechts oder der links zuerst. Hier ist also nicht Auswendiglernen, sondern echte Reaktion gefragt. Dos Spielgeschehen sehen Sie aus der Perspektive des Detektivs, der Mouszeiger dient als Zielfernrohr, per Mausclick wird gebollert. Natürlich hoben Sie nicht unbegrenzt viel Munition zur Verfügung.

boris schneider

Wenn man mal davon ausgeht, daß der Spieler keine Skrupel hat, auf andere Menschen zu ballern, macht Johnny Rock im ersten Durchgang halbwegs Spaß. Einige Szenen ärgern allerdings, wenn Schurken einfach nicht rechtzeitig zu erkennen sind, sondern sich nur durch das Mündungsfeuer ihrer Pistolen bemerkbar machen. Dann ist es zur Gegenwehr allerdings schon zu spät.

Gerade die Singlespeed-Version ist so streckenweise fast unspielbar.

Trotz der Zufallselemente nutzt sich Johnny Rock schnell ab; die Szenen sind sich alle recht ähnlich und spielerisch tut sich außer ständiger Ballerei nicht viel. Das ist ein CD-ROM der Sorte: »Guck mal, was mein PC kann!«, daß man selbst gar nicht spielt, sondern nur Freunden vorführt, die noch kein CD-ROM haben.



Gangster umnieten im bildschirmfüllenden VGA-Format – wie niedlich.

Wenn Sie in einer Szene nicht schnell genug reagieren, fangen Sie selbst eine Kugel ein. Ein Besuch beim Onkel Doktor bringt uns wieder auf die Beine, allerdings will der Mann im Kittel 400 Dollar für die Behandlung. Do Sie zu Spielbeginn nur 2000 Dollar auf dem Konto haben, kommt dies fünf Leben gleich. Ohne Kahle mag der Arzt nichts mehr von Ihnen wissen, was dem Spiel ein rohes Ende setzt. Eine weitere Methode, Geld zu verlieren, ist der Nachkauf von Munition. Sie können aber umgekehrt auch das Konto aufstocken. An manchen Stellen im Spiel erscheint eine »Glückszahl«, die Ihnen zu Spielbeginn mitgeteilt wurde. Wenn Sie diese Zahl mit einer Kugel treffen, gibt es Extra-Cash. Der Mörder von Johnny Rock kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gesucht werden; außerdem gibt es eine Speicher-Funktion und eine beliebig oft anwendbare Fortsetzungs-Funktion. So kommt auch der ungeübteste Spieler relativ rasch ons Ende der Gangster-Hotz.

Auf der CD-ROM befinden sich zwei Versionen des Spiels; eine ist speziell für Doublespeed-Laufwerke und bietet wesentlich bessere Grafiken. (bs)



In manchen Szenen kann man die bösen Buben beim besten Willen nicht erkennen

- VGA
 - S'Blaster
 - Gen. MIDI
 - Mous
 - S-VGA
 - Roland
 - CD-Audio
 - Joystick
- Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.
- Programm-Typ: Actionspiel
Hersteller: American Laser Games
Ca.-Preis: DM 120,-
Festplatte: -
CD-ROM: ca. 450 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtxt: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

70
CD-TECHNIK
59
SPIELSPASS

MEGA RACE

Ein Action-Rennen mit verbe-rechneter 3D-Grafik – das klingt ja gar nicht übel. Die Programmierer haben sich saviel Mühe mit der schicken Aufma-chung gegeben. Blieben da überhaupt kreative Reserven fürs Spieldesign übrig?



Sehr schöne Streckengrafik, aber die Kiste steuert sich wie ein überbreiter Schwertransporter

Das van ganzen Fahrlehrer-Genera-tionen vermittelte Allgemeintum wird

auf Computerpisten gern außer Kraft gesetzt. »Mega Race« beschränkt sich zudem nicht auf die Eliminierung jeglicher Tempalimits, sondern spendiert dem Fahrer ouch eine groß-kolibrige Bordkanane. Ohne gezielte Gegnerdezimierung keine Qualifikation für die nächste Etappe – und damit ouch jeder Maralist ohne Reue bollern darf, findet das Spektakel auf den »virtuellen Rennstrecken« des näch-sten Jahrhunderts statt – oho!

Streng genommen bräuchten wir diese Hintergrundstory nicht, ober ohne das schöne TV-Cyberspoce-SF-Drumherum würde es ein paar arbeitslase Demagofik-Program-mierer mehr geben. Vorberechnete Intra-Animationen lullen den Spieler ein. Ein TV-Moderator erscheint als bildschirmfüllende, digitalisierte



Mit flatten Sprüchen stimmt der Video-Moderator auf nächste Rennen ein

Video-Persönlichkeit – inklusive Sprachougabe und ruckloser Animation; selbst auf dem müdesten Singlespeed-Laufwerk. Das futuristische Gameshow-Ambiente läuft darauf hinous, daß Sie bei einem virtuellen Rennen (Aha!) innerhalb eines

heinrich lenhardt

Es soll in Deutschland ja ein paar schlichte Gemüter geben, die »Mega Race« ernsthaft mit »Rebel Assault« verglichen haben. Jungs, schaut Euch nicht nur die schicken Intra-Videos an, sondern spielt das Ding mall Über den Coolheits-Faktor der Aufmachung brauchen wir nicht zu diskutieren. Der schril-le Moderator ist göttlich: seine flatten Sprüche werden zudem technisch kompetent krad-zent. Bildschirmfüllende Videos in einer vernünftigen Auflösung, halbwegs scharf – im Gegensatz zu solchen

Attentate der Optiker-Zunft wie die Pixel-Aufblas-Grab-grafik van Virgins »Canspi-racy«. Das kümmerliche Spieldesign verpufft angesichts dieser Drumherum-Verpackung kläglich. Sa schön die Hinter-grundgrafik auch sein mag – auf den Pisten helfen unan-sehnlche Fahrzeug-Sprites träge über den Asphalt. Der Spielablauf ist van rüder Schlichtheit: Gas geben, bal-tern und auswendig lernen, an welchen Stellen wichtige Extrasymbole auf dem Asphalt auftauchen.

Rundenlimits eine bestimmte Anzahl Ganaven van der Piste schießen müssen. Nach den diversen Intras (die sich dan-kenswerterweise abbrechen lassen) wählen Sie einen van zwei Schwierigkeitsgraden sowie das Fahrzeug Ihres Vertrauens aus. Auf den Rundkursen steuert man seinen Brummer nach links und rechts, gibt Gas, bremst – und dann war doch noch der Griff zum Feuerknopf. Sabald Sie einen der var Ihnen fahrenden Gegner in Reichweite haben, hörmern Sie dem Burschen ein paar Salven in die Heckscheibe, bis sein Gefährt in einer schicken Explosion vergeht – saviel zum Thema »Ver-kehrsberuhigung«. Schießen Sie nur in erfolgsträchtiger Posi-tion, denn jede Solve zehrt van den Energiereserven des Bord-schützes.

Auf dem Asphalt sind mitunter geheimnisvolle Markierungen aufgemalt. Über die hellen Muster sollte man fahren, um einen Bonus zu erhaschen. Die dunklen Parts haben jedoch eine gegenteilige Wirkung auf Ihr Wahlbefinden. Extrofelder sarg-en z.B. für mehr (bzw. weniger) Tempo, Munition, Punkte ader Roketen. Mal springt ein Schutzschild beim Tauchieren raus, mal holten Schienen Ihren Wagen in der engsten Kurve auf Idealline. Schlimme Son-dersymbole beschern bei ochtlosem Überfahren vorü-bergehendes Schleudern, vertauschte Steuerung las-sen die Armoturen Brett-Anzeigen ausfallen – das hat man nun dovon, wenn man einen Gebrauchtwagen van privat erstelt...

Es gibt fünf Pisten, die durch eine wechselnde Anzahl van Extrosymbolen und Farbver-änderungen in diversen Voriotionen präsentiert wer-den. Nach jedem Rennen lößt sich der Spielstand spi-chern. (hl)

- VGA
- S'Blaster
- Gen. MIDI
- Maus
- S-VGA
- Roland
- CD-Audio
- Joystick

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Rennspiel
Hersteller: Software Toolworks
Ca.-Preis: DM 110,-
Festplatte: ca. 0,1 MByte
CD-ROM: ca. 500 MByte
Anleitung: Deutsch
Programmtext: Deutsch
Sprachougabe: Englisch

Grafik: ■■■■■■
Sound: ■■■■■■
Bedienung: ■■■■■■
Dokumentation: ■■■■■■



RAN AN DIE PRESSE!

2 Spiele nach Wahl
für DM 69,- (aus Nr. 1-12)

Nur solange der Vorrat reicht!



1 Adventure Pack



Das neue Spitzen-Spiele-Paket ist das: Railroad Tycoon + Chuck Yeager's ART 2.0 + Contraband Zack + D-Generations + Red Storm Rising für zusammen schlaue
DM 49,-
(3,5') 000512

2 Lemmings II



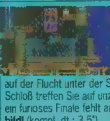
Denkspiel: Lemmings sehen nicht nach links und rechts, Lemmings machen vor keinem Abgrund halt, Lemmings fürchten weder Tod noch Teufel - Retten Sie die armen Kerle vor
DM 39,-
000371

4 Robin Hood



Adventure: Übernehmen Sie die Rolle von Robin Hood, entgehen Sie den Häschem, scharen Sie Gefährten um sich und ziehen Sie in den Kampf (Anl. dt.: 3,5')
DM 39,-
000522

3 Yo! Joel



Action: Die Grafity-Sonhuer Joe und Nat im Kampf gegen Schurken - auf der Flucht unter der Stadt und in einem Schloß treffen Sie auf unzählige Gegner, und ein kurioses Finale fehlt auch nicht. Mit Bügelbild! (kompl. dt.: 3,5')
DM 39,-
000302

5 Speed Racer



Rennspiel: Raube Sitten auf der Rennstrecke: Rumpeln hier, ein Feuerchen da, auf gepolstert bis zum letzten Federbein mahnen Sie die Konkurrenz nieder. Mit Audio-CD. (Anl. dt.: 3,5')
DM 39,-
000562

6 250 VGA Power Games



250 Spitzenspiele aus den Bereichen: Action, Strategie, Adventure, Jump and Run.
DM 39,-
000559

8 Chessmaster 3000



Der Klassiker unter den Schachspielen jetzt auf CD-ROM - für Anfänger und Meister
DM 39,-
000549



Loom
Das absolute Fantasy Abenteuer nach dem Film von George Lucas.
DM 39,-
000539

9 Batman Returns



Adventure: Alarm in Gotham City: Retten Sie die Stadt zusammen mit Batman vor der eiskalten Verschwendung des „Pinguins“, kampfen Sie gegen Cat woman und das „Rote Dreieck“ (Anl. dt.: 3,5')
DM 39,-
000502



Krimi: In Hollywood ver-schwinden immer mehr Filmstars - kann Les Manley die Verbrechens-szene aufklären? (kompl. dt.: 3,5') **Geschicklichkeit:** Kressen Sie mit Ihrem Rauschschiff Spielfeld-fischen ein, weichen Sie den Gegnern aus und sammeln Sie Extras auf (3,5'; 5,25')
DM 49,-
000102

SCENARIO



Strategie: Gewinnen Sie den ersten Weltkrieg gegen überlegenes Vorgehen - Wirtschaft, Finanzen, Industrie, Politik, Armee, Transportwege. Weiter u.v.m. sollten Sie bei Ihrer Planung berücksichtigen (kompl. dt.: 3,5')
DM 29,-
000312

12 Sherlock Holmes - Hound of the Baskervilles



Krimi: Stellen Sie Ihren kriminalistischen Scharfsinn unter Beweis - Lösen Sie die geheimnisvollen Mordfälle von Baskervilles.
DM 39,-
000149

Die Bestell-Hotline:
08121/769-102
oder fix faxen:
08121/769-103



13 Type Shop

Sie erhalten 500 hochwertige Schriften als Bit-stream-Zeichensätze. Als TrueType und PostScript universell und sofort einsetzbar. Extra: „Jani-MakeUp“ für Ihre vielseitigen typografischen Spezial-effekte.
DM 99,-
000479

14 Marco Polo Reiseplaner



Marco Polo errechnet blitzartig den schnellsten und/oder kürzesten Weg von A nach B (mit detaillierter Wegbeschreibung und Karte - natürlich auch zur Druckausgabe)
DM 99,-
000486



16 PC Stylus

Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus Eingabe noch leichter. - MS-Maus kompatibel;
DM 99,-
000522

18 Garfield Bildschirm-schoner



Typisch Garfield: Frech, fett, faul & filosofisch topf der Kater über Ihren Bildschirm und gibt wie immer seinen Seufz dazu.
DM 99,-
000386

15 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator 5.0



Navigator - der Copilot für MS FS 5 - Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u. v. a. (kompl. dt.: 3,5') für Windows).
a) Navigator: **DM 89,-**
b) MS FS 5.0 (kt.; 3,5'): **DM 139,-**
c) Beides zusammen: **DM 199,-**

17 WordStar für Windows



Die legendäre Textverarbeitung verbindet professionelle Textarbeit mit leistungsfähigen DTP-Funktionen. (kompl. dt.: 3,5'; für Windows)
DM 69,-
660716

19 Turbo Anti-Virus



Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt.: 3,5')
DM 69,-
000352

20 Windows Draw 3.1



Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografs zum Gestalten von Grafiken (kompl. dt.: 3,5'; für Windows)
DM 99,-
660726

1	000512	5	000562	9	000502	13	000479	15c	15a+15b	18	000386
2	000371	6	000559	10	000102	14	000486	16	000252	19	000352
3	000302	7	000539	11	000312	15a	611156	17	660716	20	660726
4	000522	8	000549	12	000149	15b	000272				

Spiele im 2er-Paket (Nr. 1-12) zum Sonderpreis von DM 69,-.

Meine Adresse:

130351

Name

Strasse

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter).

DMV Software
Postfach 1146
85580 Poing

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.
Unbedingt ein Ersatzprodukt angeben!

Markensoftware mal echt preiswert!

1 Mitsubishi Hotelführer



Das Kommunikationsgenie unter den Hotelführern

Sie suchen in Frankfurt ein gemütliches Business-Hotel in Flughafennähe, das sowohl Tagungsräume als auch besonders gutes Essen bietet? Oder das nette Hotel in Nähe des Kudamms für Ihren Wochenendtrip, ohne mehr als 100,- DM für eine Übernachtung auszugeben?

Mit dem Mitsubishi Hotelführer kein Problem: In Sekunden finden Sie über die automatische Suche das für Sie Passende unter mehr als 7.000 Hotels und Restaurants in über 2.500 Städten und ca. 40 Ferienregionen.

- Suche nach Preis, Zielfort, Tagungsmöglichkeiten, Sportangebot, Kinderfreundlichkeit, Restaurant im Haus u.v.m.
- Automatische Anfrage und Reservierung
- Sammelanfrage an ausgewählte Hotels
- Alle Gault Millau Restaurants mit Bewertung

1a DOS-Version

DM 99,-

1b WINDOWS-Version

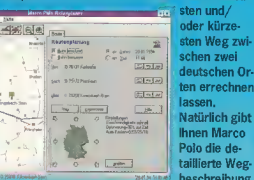
DM 129,-

2 Marco Polo

Der detaillierte Routenplaner

Wieviel Benzin und wieviel Zeit haben Sie schon verfahren, weil Sie nicht genau wußten, welches der kürzeste oder schnellste Weg von A nach B war? Damit ist jetzt Schluss!

Mit Marco Polo können Sie sich endlich ganz bequem und in Sekundenschnelle den schnell-



sten und/oder kürzesten Weg zwischen zwei deutschen Orten errechnen lassen. Natürlich gibt Ihnen Marco Polo die detaillierte Wegbeschreibung

und die Karte mit Streckeneintrag auf Ihrem Drucker aus. Damit haben Sie Ihre ideale Route auch während der Fahrt parat. (für Windows)

DM 99,-

3 Turbo Anti-Virus

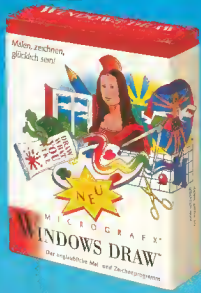
Die aktuellste Version eines der führenden Antivirenprogramme für ein Taschengeld!

Ausgestattet mit den Leistungsmerkmalen eines Profiprogramms erkennt und vernichtet TURBO ANTI-VIRUS alle bekannten Computerviren. Dabei sorgen Immunisierungsfunktionen und Prüfsummenkontrolle für zusätzlichen Schutz.



- Regelmäßiger Updateservice erhältlich
- Bedienerfreundlich durch SAA-Oberfläche

DM 69,-



4 Windows Draw 3.1

Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrograf!

Windows Draw zum professionellen Gestalten von Vektor- und Präsentationsgrafiken.

- Kreise, Kreissegmente, Polygone, Linien, Bögen und Rechtecke
- Freihandzeichnen, Beziérkurven und Objektbearbeitung mit Umformen, Gruppieren, Glätten, Klippen, Ausrichten
- Umfangreiche Zeichen- und Konstruktionsfunktionen
- WYSIWYG-Darstellung mit stufenloser Vergrößerung und automatischem Ausrichten von Objekten
- Bis zu 16 Mio. Farben, frei definierbare Farbverläufe und eigene Farb-Creationen
- Import und Export von WMF, CGM, GEM, PIC, EPS, PCX- und TIFF-Grafiken

plus

- 32 neue TrueType Fonts und 8 Outline-Fonts
- Über 2600 ClipArts und Clip-Art-Manager

DM 99,-

Bitte hier abtrennen.



Die will ich sofort! Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

DMV Software
Postfach 1146
85580 Poing



IMMER VOLLES PROGRAMM!

Ja, ich bestelle gegen:

- ☐ Vorauskasse per Check: + DM 6,-
(nur innerhalb Deutschlands)
- ☐ Nachnahme Inland + DM 11,-
- ☐ Nachnahme Ausland + DM 15,-
- ☐ Bankinzug Inland: + DM 6,-
(Nur gültig mit Unterschrift – sonst Lieferung geg. Nachnahme)

Bankverbindung:

BLZ _____
Kto. _____
Bank _____

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

1a 000282 1b 000296 2 000486 3 000352 4 660726

Meine Adresse:

130352

Name _____

Strasse _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (bei Bilderjährlagen des gesetzlichen Verwalters.)

FASZINATION RAUMFAHRT

Wenn das größte technische Museum Europas seine Archive für eine Raumfahrt-CD-ROM öffnet, werden nicht nur Himmels-gucker aufmerksam.

Das Deutsche Museum in München gilt als Eldorado für Technik-Freaks aller Art. Außer dem technischen Museum in Chicago gibt es nichts, was es mit der Vielfalt seiner Ausstellungstücke aufnehmen könnte. Erfreulicherweise stehen die meisten Exponate nicht unter museumstypischen Glasglocken. Im Gegenteil: In der chemischen Sektion werden per Knopfdruck gefährlich bunte Reagenzien gemischt, in der Computertechnik kann man prähistorisch anmutende Röhren-Rechenmaster bewundern und bei der Elektrik krochen Blitze in faraday'sche Käfige. Aber die wahren Schätze lagern in den Archiven – und selbige hat die Münchner Softwarefirma Baeder für ihre »Faszination Raumfahrt«-CD plündern dürfen.

Sa finden sich auf der CD-ROM, die ausschließlich unter Windows 3.1 läuft, eine Menge gestochen scharfer NASA-Bilder: 1400 Stück sollen es laut Hersteller sein (es werden auch Hi- oder True-Colour-Karten unterstützt). Die meisten Grafiken lassen sich per Clipboard auch als BMP-Files abspeichern und als Windows-Hintergrund verwenden. Zu den Highlights gehören 22 kurze Filme im Video-far-Window-Format, die sich »scharf, aber briefmarkengroß« oder »pixelig, aber etwas größer« betrachten lassen. Die bekanntesten Bilder sind die der ersten Landung mit Apollo 11,



Körperpflege unter Schwerelosigkeit: Hoffentlich hat der Astronaut keine Schuppen...



Gestartet: Astra – So sieht der Schlüsselknecht also aus!



Da lief alles glatt: Der verlastete Flug der Challenger

donk Soundkarten-unterstützung notwendig mit dem amerikanischen Originalsatz »The Eagle has landed«. Mindestens so spannend: Gemini-Missionen, der Start einer A4/V2, die Bergung eines Satelliten, der letzte Flug der »Challenger« und vieles mehr.

In der Raumfahrt-Datenbank suchen Sie gezielt nach Sonden, Satelliten, Antriebssystemen, Astronauten und astronomischen Begriffen. Alle beschriebenen Beiträge werden per Knopfdruck auch laut vorgelesen. Zu guter Letzt kann man sein vorhandenes Wissen in einem Quiz abfragen lassen, den mitgelieferten Bildschirmschaner auf die Platte bannen oder sich einen Satellitenbastelbogen ausdrucken lassen. Frähes Schnippeln! (al)

☐ VGA ☐ S-VGA
☐ S'Blaster ☐ Roland
☐ Gen. MIDI ☐ CD Sound
☐ DOS ☐ Windows
 Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.
 Programm-Typ: Raumfahrt-Lexikon
 Hersteller: Baeder
 Ca. Preis: DM 100,-
 Festplatte: ca. 7 MByte
 CD-ROM: ca. 450 MByte
 Anleitung: Deutsch
 Programmtext: Deutsch
 Sprachausgabe: Deutsch

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
 Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WERBUNG **60**

anatol locker

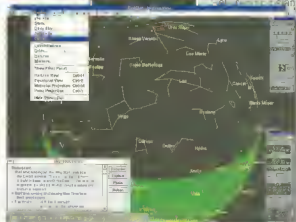
Richtig hübsch, aber leider nicht restlos überzeugend: In der Astronauten-Datenbank finden sich lediglich sieben amerikanische Raumfahrer; die Astronomie-Sektion beschreibt alle Sternbilder ausführlich, bildet sie aber nicht ab und es fehlen manchmal weiterführende Informationen. Streckenweise wirkt »Faszination Raumfahrt« wie mit der heißen Nadel gestrickt. Da hätte man sich die Vorlese-Arien sparen und lieber die Daten noch spannender auf-

bereiten sollen. Ich will nicht unfair sein: Es macht Spaß, in den Datenbanken zu stöbern und die Filme zu betrachten. Auch bei der Auswahl der Bilder hat sich Baeder viel Mühe gegeben und das Quiz ist richtiggehend tückisch. Insgesamt kein Fehlstart, aber auch kein überwältigender Multimedia-Höhenflug. Wer für ausgezeichnete Bilder ein paar Schwachstellen in Kauf nehmen kann, sollte sich »Faszination Raumfahrt« besorgen.

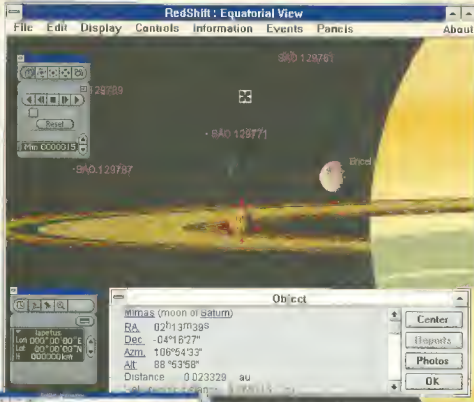
REDSHIFT

Teure Teleskope und dicke Sternenan Atlanten werden bei »Redshift« elegant durch ein einziges CD-ROM ersetzt.

Schon seit Jahrtausenden versucht die Menschheit, die Geheimnisse des Sternenhimmels zu ergründen. Angefangen bei den Sternzeichen bis hin zum Hubble-Teleskop in den Bann geschlagen. Das CD-ROM »Redshift« wendet sich sowohl an ambitionierte Hobby-Astronomen wie an Sternens-interessierte Laien. Redshift ist in erster Linie ein Planetarium für den PC. Mit ein paar Mausklicks stellen Sie Ihren Ort auf der Erde und die gewünschte Zeit ein und erhalten ein Bild des Firmaments auf dem Monitor. Was auf den ersten Blick wenig aufregend erscheint, wird durch den Computer zur Entdeckungreise. Klicken Sie mit der Maus auf einen beliebigen Punkt und Sie erhalten genaue Angaben über den entsprechenden Stern oder Planeten. Natürlich zeigt Ihnen der PC die Sternbilder. Mit weiteren Einstel-



Hohe Auflösung bevorzugt: Wer ernsthafte Sternenkarten mit Redshift ausstellen will, sollte einen großen Monitor haben.



Vorbeiflug an Saturn und seinen Monden (hier zehnfach vergrößert): Diese Aussicht hat kein Astronom auf der Erde.

lungen lassen Sie sich auch Sterne anzeigen, die man mit bloßem Auge nicht mehr erkennen kann. Um die Bahnen der Planeten besser zu verfolgen, vergrößern Sie sie bis zu 1000fach. Dabei berechnet Redshift aus auf der CD gespeicherten Nasa-Fotos, wie der Planet zu diesem Zeitpunkt aussieht, welche Seite er der Erde zuwendet und welche Teile im Sonnenlicht oder Schatten stehen. Von Mars, Mond und Erde sind

sogar exakte geographische Karten gespeichert. Redshift bietet Ihnen jedoch auch Chancen, die ein echter Astronom selten hat: Sie können Ihren Standpunkt von der Erde weg irgendwohin ins Sonnensystem legen. So betrachten Sie Jupiter und seine Monde ganz aus der Nähe oder sehen sich statt der Sterne die Erde und den Mond aus einer Umlaufbahn an. Mit 20 Erkundungstouren soll der Benutzer von Redshift auf eine Reise durch das Sonnensystem gelockt werden. In den Toren sind fertige Blickwinkel gespeichert; ein Text gibt Ihnen Anregungen, was sich aus dieser Situation alles beobachten läßt.

Ebenfalls in Redshift eingebaut: ein Multimedia-Lexikon der Astronomie, Berechnungstabellen für Hobby-Astronomen, eine Bildergalerie mit fast 800 NASA-Fotos, ein gutes Dutzend Filme vom Mond und der Venus und sogar ein Filmrecorder, mit dem Sie Animationen der Planeten-Bewegungen selbst aufnehmen. (bs)

Das eingebaute Lexikon bietet bei allgemeinen Begriffen Erklärungen mit Animationen; Spezialbegriffe werden knapper erläutert.

boris schneider

Eines kann man Redshift nicht vorwerfen: Oberflächlichkeit wie sie manch anderes Wissens-CD-ROM bietet. Das eingebaute Multimedia-Lexikon der Astronomie ist kein Kinderbuch, sondern echtes Handwerkszeug von Profis. Zu vielen komplizierten Begriffen gibt es für den Laien schwer verständliche Erklärungen; aber die allgemeineren Stichworte wurden mit Animationen und Zusatztexten versehen. Wer Sterngucker mit eigenem Teleskop

ist, wird sich über die Berechnungen der Sichtbarkeit der Himmelskörper freuen. Die grafische Darstellung der Planeten ist manchmal etwas grob, aber verblüffend bleibt es allemal, wenn man mit einer imaginären Kamera an Saturn und seinen Ringen und Monden vorbeifliegt. Astronomie-Laien werden sich erst an die Bedienung gewöhnen müssen, aber wenn Sie sich für Sterne und Planeten interessieren, ist dieses CD-ROM ein klares Muß.

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD Sound
■ DOS	■ Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ:	Planetarium
Hersteller:	Maria Multimedia
Ca.-Preis:	DM 150,-
Festplatte:	-
CD-ROM:	ca. 560 MByte
Anleitung:	Englisch
Programmtext:	Englisch
Sprachausgabe:	-
Graphics:	■■■■■■■■■■
Sound:	■■■■■■■■■■
Bedienung:	■■■■■■■■■■
Dokumentation:	■■■■■■■■■■

WERTUNG

70

ENCARTA

Ihnen sind beim Abstauben schon wieder 20 Bände »Brockhaus« auf den Kopf gefallen? Vielleicht sollten Sie es mal mit einer Enzyklopädie im CD-Format versuchen!

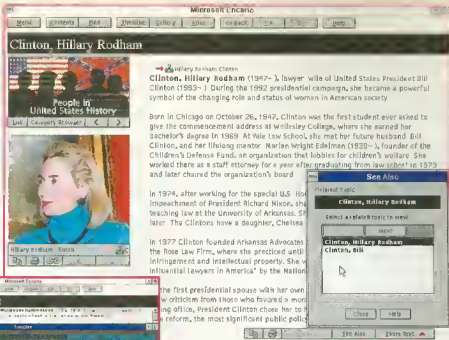
Microsofts Multimedia-Anwendung »Encarta«

versteht sich als vollständiger Ersatz für herkömmliche Enzyklopädien. Ausgehend vom Gesamttext eines 29 Bände umfassenden, gedruckten Nachschlagewerks wurde die CD zusätzlich mit rund 1000 weiteren Artikeln sowie Musikstücken, Videos, Fotos und Animationen vollgestopft. Der Bildschirm ist bei Encarta dreigeteilt: Oben befindet sich die Bedienungsleiste, links werden die momentanle Kategorie sowie Fotos angezeigt, und rechts steht der eigentliche Text. Weitere Informationen erscheinen bei Bedarf in zusätzlichen Fenstern. Längere Einträge gliedern sich in verschiedene Abschnitte, die durch Zwischenüberschriften und teilweise durch Fotos, Videos oder Tondokumente eingeleitet werden. Beim Scrollen des Textes werden vorhandene Fotos automatisch gezeigt und können durch Mousikklick auf Bildschirmgröße gebracht werden.

Die ungefähr 8600 Fotos und Korten sind von guter Qualität und thematisch weit gestreut, im Gegensatz zu den eher spärlichen Videos. Reichhaltig sind auch die kurzen Tonaufzeichnungen. So hört man einen kleinen Ausschnitt aus der berühmten »I have a dream«-Rede von Martin Luther King jr., oder



In der Timetable werden die Zusammenhänge geschichtlicher Ereignisse sichtbar



Der Bildschirmaufbau von Encarta präsentiert sich zweckmäßig und übersichtlich

jörg langer

Nachschlagewerke fand ich schon immer gemeindefällig: Man sucht nach einem Begriff, bleibt an irgendeiner Stelle hängen, folgt einem Verweis, dann dem zweiten und hat schnell vergessen, was man eigentlich in Erfahrung bringen wollte. Bei »Encarta« kann man sich zwar auch in der immensen Informationsfülle verlieren, findet dank der Benutzerführung aber immer zum Ausgangsthema zurück. Der Umfang des Programms ist beachtlich: Alle wichtigen Themen werden umfassend, der Rest (z.B. populäre Musik) zumindest durch einige Beispiele abgedeckt. Die Such-

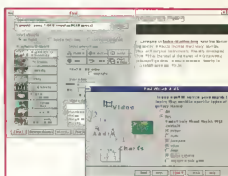
funktionen sind erfreulich rasant und effektiv. Encarta nutzt die Möglichkeiten eines elektronischen Nachschlagewerks weitestgehend aus: Neben den umfangreichen Sartierr- und Suchfunktionen sind es vor allem die Sounds und Animationen, die es von einer normalen Enzyklopädie unterscheiden. Wer das Programm zum Erstellen von Referaten oder ähnlichem benutzen will, wird das komfortable Ausschneiden von Texten und die Bibliographie-Verweise zu schätzen wissen. Ich persönlich bin von Encarta begeistert (...abwagt es fieserweise keinen Eintrag über »Pink Floyd« enthält)!

beispielsweise auch die Laute eines Dohches. Zur gezielten Suche nach bestimmten Informationen gibt es verschiedene Techniken: Sie können den gesuchten Begriff einfach eingeben oder erst ein Themengebiet (z.B. Geographie) und dann ein Untergebiet (z.B. Inseln) aussuchen, dessen Einträge dann angezeigt werden. Mit der »Find«-Option verknüpft man bestimmte Schlüsselwörter miteinander. So löst sich gleichzeitig noch der Phrasen »Bill Clinton's election« suchen, und noch einem Eintrag, der innerhalb eines bestimmten Abstands die Begriffe »Clinton« und »election« enthält. Der »Gollery browser« listet bestimmte Medien auf, beispielsweise sämtliche Videos.

Im »Atlas« klicken Sie ein Land an und bekommen alle Einträge darüber angezeigt. Von ca. 60 Sprachen kann man sich die Zahlen 1 bis 10, ein Sprichwort und einige einfache Begriffe vorlesen lassen. Die »Timeline« schließlich schlägt in einer scrollenden Übersicht einen großen Bogen vom Anfang der bekannten Geschichte bis zur heutigen Zeit.

Innerhalb eines Textes weist die Rotföhrung eines Begriffs auf einen Querverweis hin, dem man durch Anklicken folgen kann. Das Programm merkt sich dabei alle Abschweifungen. Ferner gibt es die Möglichkeit, zum momentanen Stichpunkt verwandte Einträge anzeigen zu lassen (z.B. bei »ice cream«: »milk«, »refrigeration« etc.). Man kann einen Eintrag ausdrucken, durch ein Lesezeichen markieren oder mit einer Kurznotiz versehen. Wollen Sie einen Artikel oder ein Bild in eine eigene Anwendung übernehmen, hilft die Ausschneidefunktion.

Die neue 1994er-Ausgabe bietet aktualisierte Informationen. Eine deutschsprachige Version ist leider nicht vorgesehen. (la)



Suchen leichtgemacht durch »Find« und »Find wizard«

■ VGA	■ S-VGA
■ S/Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Sound
■ DOS	■ Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.	
Programmtyp: Enzyklopädie	
Hersteller: Microsoft	
Ca.-Preis: DM 200,-	
Festplatte: ca. 6 MByte	
CD-ROM: ca. 670 MByte	
Anleitung: Englisch	
Programmtext: Englisch	
Sprachausgabe: Englisch	
Grafik: ■■■■■■	
Sound: ■■■■■■	
Bedienung: ■■■■■■	
Dokumentation: ■■■■■■	
WERTUNG	

90

STAR TREK Multimedia Collection



Seit nun knapp 27 Jahren fliegen Captain Kirk und die Enterprise über die Fernsehschirme. Mindestens einmal im Jahr werden auf einem Privatsender alle Folgen der Kultserie durchgesehen, wenn nicht gerade der neue Ableger »Next Generation« läuft. Bei so viel Erfolg muß es auch eine dicke Fangemeinde geben, der man sicherlich so manches nette CD-ROM andrehen kann.

Die »Star Trek Personal Multimedia Collection« macht auf den ersten Blick viel her: Musik, Bilder und Dialoge aus der Fernsehserie werden versprochen; die Disk wird in den USA von IBM höchstpersönlich herausgegeben und offiziell von Star-Trek-Inhaber Paramount lizenziert. Der Inhalt läßt aber zu wünschen übrig: Ein zwei Jahre altes Shareware-Programm namens »Whoop it up!« läßt bei Windows-Ereignissen Star-Trek-Sounds erklingen. Von denen sind rund 160 auf der CD gespeichert, die aber gleich doppelt in 8- und 16-Bit-Versionen. Dazu gibt es noch 38 schlecht digitalisierte Bilder.

Star Trek-Fans werden enttäuscht sein: Die Auswahl der Sounds beschränkt sich auf Geräusche, Kirk und Spock - andere Figuren fehlen. Und in Mailboxen findet man wesentlich schöner digitalisierte Bilder. (bs)

■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
■ Gen. MIDI ■ CD-Audio
■ DOS ■ Windows
Empfohlen: 486er (33 MHz),
8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Sound-Sammlung
Hersteller: IBM/SoundSource
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 3 MByte
CD-ROM: ca. 80 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

30
WERTUNG

NEXT GENERATION Multimedia Collection



Vom selben Hersteller wie die links getestete Star-Trek-CD gibt es auch ein Gegenstück zur Neuauflage »The Next Generation«. Statt Kirk und Spock bekommen Sie hier Picard und Dolo zu hören. Aber auch hier hat man versäumt, andere Crewmitglieder zu Wort kommen zu lassen.

Sechs Klänge wurden im Q-Sound-Verfahren abgemischt. Das hat nichts mit Serienbausewitz »Q« zu tun, sondern ist ein technischer Trick um den Stereo-Effekt zu betonen. Bei guten Lautsprechern und richtiger Hörposition klingt es tatsächlich so, als ob einige Meter neben Ihnen jemand materialisiert wird. Insgesamt sind es 180 Sounds und 35 Bilder, die auf der CD-ROM gesammelt wurden. Die Bilder in der Auflösung von 640x480 Bildpunkten liegen sowohl in 16 wie 256 Farben vor und sollen als Windows-Hintergrund verwendet werden. Die Motive sind aber langweilig und die Qualität deutet auf einen schlechten Digitalisierer hin.

Die Next-Generation-CD enttäuscht noch mehr als der Vorläufer: Da die Serie noch in Produktion war, hätte man nicht wild von Videos samplen und digitalisieren, sondern speziell für die CD produzieren können. Qualität und Auswahl können nicht überzeugen. (bs)

■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
■ Gen. MIDI ■ CD-Audio
■ DOS ■ Windows
Empfohlen: 486er (33 MHz),
8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Sound-Sammlung
Hersteller: IBM/SoundSource
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 3 MByte
CD-ROM: ca. 90 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

30
WERTUNG

GARDEN OF UNEARTHLY DELIGHTS



Die Natur wird berechenbar: Seit die fraktale Geometrie entdeckt wurde, sprießen künstliche Pflanzen und abstrakte Gebilde aus den Algorithmen schwangeren Prozessoren. William Latham hat aus der Mathematik eine »Evolutionism« genannte Kunstform geschaffen. Auf der CD-ROM sind Bilder und Animationen zu sehen, die von faszinierend abstrakt bis seltsam vertraut reichen. Teilweise ist sphärische Musik zu hören und ein Sprecher interpretiert das Gezeigte. Die wenigen Animationen sind offensichtlich von einem VHS-Videoband digitalisiert und entsprechend unscharf, aber ziemlich bunt. Zu bewundern sind sphärische Formen, Ornamente oder Gebilde, die an Eier und Kürbisse erinnern. Manche der Bilder sind durch die beiliegende rot/grün-Brille dreidimensional zu sehen.

Fraktale Geometrie ist mehr als Mandelbrot und Apfelmännchen; das beweist diese CD deutlich. Pflanzen und Minerale sehen fremdartig, aber real aus. Schön, daß auch der Künstler und seine Arbeitsweise vorgestellt werden. Die Animationen könnten aber besser sein, da wurde an der falschen Stelle gespart. (fs)

■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
■ Gen. MIDI ■ CD-Audio
■ DOS ■ Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz),
4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Grafikprogramm
Hersteller: IBM/Nimbus
Ca.-Preis: DM 100,-
Festplatte: ca. 2 MByte
CD-ROM: ca. 590 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

50
WERTUNG

3D DINOSAUR ADVENTURE



Dinosaurier findet man derzeit an allen Ecken und Enden. Wenn sie nicht gerade im Kino für Unheil sorgen, werden sie in diversen Lernprogrammen vorgestellt, vermessen, analysiert und animiert. Ein relativ gelungener Vertreter dieser Gattung ist »3D Dinosaur Adventure«.

Die meisten Videos wurden mit 3D-Software gerendert und sehen ziemlich echt aus. Man kann sich durch einen Park führen lassen und alle Stationen abklappern oder direkt die einzelnen Örtlichkeiten ansteuern.

Das Programm richtet sich durch mehrere Erkennungsspiele und ein Lesebuch mit Sprachausgabe vor allem an Kinder. Das 3D Dinosaur Adventure komplett in Englisch ist, werden erst ältere Kids damit arbeiten können.

3D Dinosaur Adventure ist zweifellos schick aufgemacht. Die gerenderten Eckschen sehen vor allem in Bewegung toll aus, die Sprachausgabe ist gut und die Informationen sind reichhaltig. Leider hat das Programm einen Nachteil: Es ist in Englisch. Kinder können hierzulande nicht viel damit anfangen und Erwachsene sind bei dem an-sprachsvolleren »Microsoft Dinosaurs« besser aufgehoben. (fs)

■ VGA ■ S-VGA
■ S'Blaster ■ Roland
■ Gen. MIDI ■ CD-Audio
■ DOS ■ Windows
Empfohlen: 486er (min. 25 MHz),
4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Ono-Datenbank
Hersteller: Knowledge Adventure
Ca.-Preis: DM 80,-
Festplatte: ca. 4 MByte
CD-ROM: ca. 510 MByte
Anleitung: Englisch
Programmtext: Englisch
Sprachausgabe: Englisch

Grafik: ■■■■■
Sound: ■■■■■
Bedienung: ■■■■■
Dokumentation: ■■■■■

60
WERTUNG

CD-ROMs machen herkömmlichen Sachbüchern ernsthafte Konkurrenz: »Ancient Lands« zeigt, wie sich tragbarer Stoff mit Sprachausgabe und bewegten Bildern kräftig aufplätzen läßt.

Wenn man den durchschnittlichen Europäer nach drei alten Hochkulturen fragt, so werden in der Regel Rom, Griechenland und Ägypten genannt. Um genau diese Kulturen geht es auch in »Ancient Lands«, dem neuen Multimedia-Sachbuch von Microsoft. Das Hauptanliegen des Programms liegt dabei nicht auf der historischen Entwicklung, auf wichtigen Daten oder großen Schlachten. Stattdessen werden bestimmte Themengebiete herausgegriffen und mit Bildern oder gesprochenen Kommentaren erläutert. Zu Beginn wählt man auf einer Karte des Mittelmeerraums die Hochkultur seines Interesses. Daraufhin gelangen Sie in eine Art Hauptmenü, in dem Sie sich für ein grundlegendes Thema, beispielsweise »Leute und Politik«, entscheiden. Nun klicken Sie auf einen Aspekt, wie z.B. »Königinnen vom Nil«, und es erscheint eine Bildschirmtafel, die einen kurzen Text und mehrere Grafiken enthält. Um die Bilder herum gruppiert sind mehrere »Überschriften«, die durch Anklicken genauere Informationen zum Besten geben.

Die Überschriften sind teilweise durch bestimmte Symbole ergänzt. Eine Filmmalle steht für eine Videosequenz, ein aufgeschlagenes Buch für eine (erfundene) Rezitation der entsprechenden Persönlichkeit, eine Schachfigur deutet auf ein kurzes Ratespiel hin. Hierbei müssen innerhalb von 30 Sekunden einige Namen oder Bilder richtig zugeordnet werden, z.B. fünf römische Götter ihren griechischen Vorbildern. Rechts unten in jeder Tafel befindet sich ein Kästchen, das auf



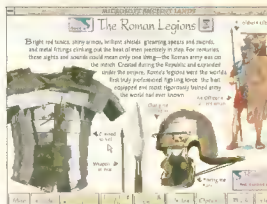
Das Hauptmenü verzweigt zu den verschiedenen Tafeln

ANCIENT LANDS

eine Tafel mit ähnlicher Thematik verweist. Obwohl sich Ancient Lands auf die anfangs genannten Hochkulturen konzentriert, werden manchmal andere Erdteile zu Vergleichszwecken herangezogen.

Sie können auch einfach ein neues Hauptthema wählen, zwischen den drei Völkern umschalten und 115 Themen-Haupttafeln direkt vom »Index« aus anspringen. Ein besonderer Gag des Programms sind die »Guided Tours«: Für jede Hochkultur stehen sechs »Fremdenführer« zur Auswahl, die Sie durch einige Tafeln begleiten und ihre höchst subjektiven Kommentare dazu abgeben. Ein römischer Soldat hält dabei natürlich ganz andere Dinge für wichtig als ein Sklavenmädchen.

Mit der historischen Sorgfalt nimmt es Ancient Lands nicht immer so genau: Munter werden Sagen, Halbwahrheiten und saloppe Sprüche mit geschichtlichen Tatsachen verknudelt. Auch die Verwendung von Ausschnitten aus so »originalgetreuen« Filmen wie »Caesar und Cleopatra« läßt darauf schließen, daß die Macher des Programms im Zweifelsfall eher dem Unterhaltungsaspekt den Vorrang gegeben haben. Im großen und ganzen aber stimmen die Informationen; manches Mal wird gerade durch eine starke Vereinfachung das Wesentliche eher herausgestellt. Ungebräuchliche Begriffe werden durch Anklicken näher erläutert und auf Wunsch auch vorgelesen. Ferner kann man aus der »Gallery« bestimmte Bilder exportieren oder als Hintergrundgrafik verwenden, eine Bildschirmschoner-Funktion aktivieren sowie die momentane Tafel ausdrucken. (la)



Hinter jeder Überschrift verbergen sich weitere Informationen

jörg langer

Als relativ satteffestem Geschichts-Fan haut mich Ancient Lands nicht gerade vom Hocker – ich gehöre auch gar nicht zur Zielgruppe dieses Programms. Angesprochen sind in allererster Linie Kinder und Jugendliche, aber auch alle, die sich nicht so sehr für harte Fakten und politische Zusammenhänge, sondern eher für historischen Allgemeinwissen interessieren. Dafür spricht unter anderem der Bilderbuchstil des Programms: Die ziemlich oberflächlichen Daten werden jeweils nach Themengebieten geordnet zusammengefaßt, unter Verwendung von vielen Bildern und knappen Texten. Die grafische Qualität ist teilweise hervorragend, auch wenn viele Zeichnungen ihren

»Entdecke die Welt«-Charakter nicht verleugnen können. Die englische Sprachausgabe ist angenehm abwechslungsreich und stammt hörbar von geschulten Sprechern. Ich bezweifle allerdings, daß die meist aus Histrischinken entnommenen Filmsequenzen mit ihrer schlechten Qualität das videoverwöhnte Jungpublikum fesseln werden. Besonders gefallen haben mir die Führungen: Es hat einfach einen gewissen Reiz, von Alexander dem Großen höchstpersönlich durch einige Tafeln begleitet zu werden. Ich kann mir die Begeisterung einer Schulklassen sehr gut vorstellen, wenn ihr eine deutsche Version dieses Programms im Unterricht vorgelesen werden sollte.

- ☐ VGA
 - ☐ S-Blaster
 - ☐ Gen. MIDI
 - ☐ DOS
 - ☐ S-VGA
 - ☐ Roland
 - ☐ CD-Sound
 - ☐ Windows
- Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 Mbyte RAM, Maus.
- Program-Typ: Multimedia-Geschichte
 Hersteller: Microsoft
 Ca.-Preis: DM 140,-
 Festplatte: ca. 2 Mbyte
 CD-ROM: ca. 580 Mbyte
 Anleitung: Englisch
 Programtext: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch

- Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- Bedienung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
- Dokumentation: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WERTUNG

70



MIDNIGHT MOVIE MADNESS

Graßangriff der Trash-Filme: Zsa Zsa Garbar als Königin der Venus-Nymphen, Steve McQueen bekämpft den Blab und Clint Eastwood ärgert sich mit der Superspinnne Tarantula herum.

Stellen Sie sich vor: Ein Mann geht ins Kino und fürchtet sich zu Tode (in diesem Fall beabsichtigt, weil ein Horror-Thriller und kein neues von-Trotto-Epos gegeben wurde). Das Filmtheater spendet Trast: ein Begräbnis auf Kosten des Hauses! Diese nette Serviceidee aus den 50er Jahren gipfelte in der Lebensversicherung von »Macabre«: »1000 Dollar für die Hinterbliebenen, wenn jemand aus dem Publikum während der Vorführung meines Films vor Angst stirbt!«

Solche Leistungen wurden gattlieb nie in Anspruch genommen, doch um die B-Movies der 50er und 60er Jahre fürs Autokino-Publikum attraktiver zu machen, mußten schon ein paar reißerische Marketing-Gags herhalten. Der Blob, Frankenstein, Godzilla sowie zahllose namenlose Ungeheime aus den Tiefen des Meeres oder den Weiten des Weltalls tummelten sich in hastig runtergekurbelten Billigproduktionen, die heutzutage von vielen Cineasten ehrfürchtig verehrt werden. 100 solcher Trash-Perlen rückt »Midnight Movie Madness« in den Mittelpunkt: Dieses CD-ROM-Lexikon der Billig-Shocker stellt jeden Titel mit einem Videoclip-Ausschnitt vor.

Vergleiche mit Microsofts Film-Referenzwerk »Cinemania« sollte man sich aber verkneifen.



Captain Video
Directed by Lee Stollman
1952 (GR)



Robot Monster
Directed by Phil Tucker
1952 (GR)



Earth vs. The Flying Saucers
Directed by Phil Tucker
1956 (GR)

Roboter, Monster und fliegende Untertassen:
Alles, was der B-Movie-Fan begehrt

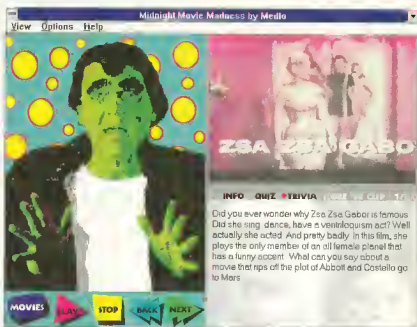
heinrich jehardt

Thema: genial. Ausführung: enttäuschend. Die unfreiwillige Komik, die in den alten Monsterschinken steckt, macht ebenso viel Spaß wie die Suche nach Jugendsünden großer Stars. Schön, daß es zu jedem der 100 Filme ein Video gibt – aber warum hat man die Datenbank nicht vollständiger gestaltet?

Schlummer noch: Die schönen Querverweis-Hüpfereien, die gute elektronische Nachschlagewerke auszeichnen, fallen hier völlig unter den Tisch. Wäre es nicht toll, nach einem Doppelklick auf den Namen »Roger Corman« die

Biographie des B-Film-Meisters zu sehen? Oder eine Liste seiner gesammelten Werke? Doch soviel Recherche wollten sich die Programmierer anscheinend nicht antun. Da hat jemand eine wirklich witzige Idee gehabt und sie Godzilla-mäßig gleich wieder versenkt.

Mit ein bißchen mehr Bockground und minimaler Programmier-Kompetenz hätte sich Movie Madness zu einem Muß gemusert. So bleibt's ein obskures, überbelegtes Kleinod für Hardcore-Fans, das im Vergleich zu Microsofts Cinema extrem laienhaft wirkt.



Randnotizen zu jedem der 100 Filme – witzig, aber eindeutig zu kurz

Movie Madness beschränkt sich nicht nur auf ein bestimmtes Genre, sondern erhebt auch keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Unter den 100 vorgestellten Filmen befinden sich einige relativ bekannte Werke wie »Torontolo« oder »Them« (deutscher Name: »Famulus«). Zu weiteren Mochwerken des Monstergenres gibt es nicht einmal nackte Texteinträge. Schlummer noch: Die Informationen zu den 100 Titeln sind äußerst knapp. Entstehungsjahr, Regisseur, Hauptdarsteller sowie ein paar witzige, aber dürre Randnotizen unter »Trivia« – mehr ist nicht. Auch Lexikan-typische Querverweise und Hypertext-Gimmicks fallen flach. Sie können lediglich einen Filter anwerfen, um nach bestimmten Schauspielern oder Genres Ausschau zu halten. Und in der Abteilung »aufgesetzte Features, die niemanden so recht beeindrucken«: Dos »Quiz« bietet nur eine Frage pro Film, die dafür per Sprachausgabe gestellt wird – na ja.

Die einzelnen Filmclips sind zwischen 5 und 55 Sekunden lang. Die Wiedergabe erfolgt in einem gehabenen AVI-Filemarkenformat; Double-Speed-Anwender bekommen etwas größere Videos zu sehen. Die Bildqualität ist annehmbar mit historisch bedingten technischen Schwächen: Die meisten vorgestellten Streifen wurden in Schwarzweiß gedreht. Besonders erbäulich für Liebhaber des Genres sind die häufig verwendeten Ausschnitte aus den original US-Kino-Trailern. (hl)

<input type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> S-VGA
<input type="checkbox"/> S/Blaster	<input type="checkbox"/> Roland
<input type="checkbox"/> Gen. MIDI	<input type="checkbox"/> CD-Sound
<input type="checkbox"/> DOS	<input type="checkbox"/> Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: Film-Datenbank	
Hersteller: Media	
Ca.-Preis: DM 110,-	
Festplatte: ca. 1 MByte	
CD-ROM: ca. 600 MByte	
Anleitung: Englisch	
Programmtext: Englisch	
Sprachausgabe: Englisch	
Grafik: ■■■■■■	
Sound: ■■■■■■	
Bedienung: ■■■■■■	
Dokumentation: ■■■■■■	

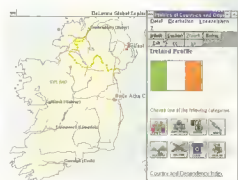
WERTUNG
40

Sie stehen mitten in einem fremden Land und haben Ihren Globus vergessen? Kein Problem, sofern Sie die richtige CD dobeihoben...

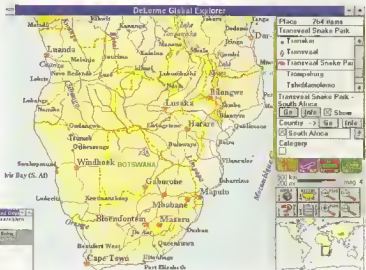
GLOBAL EXPLORER

Elektronische Atlanten gibt es mittlerweile zuhauf. Die meisten begnügen sich beim Kartenmaterial allerdings mit einer Welt- und diversen Länderkarten, zwischen denen umgeschaltet werden muß. Ganz anders der »Global Explorer«: Die gesamte Weltkarte ist aus einem Guß und kann in bis zu 15 Zoomstufen betrachtet werden. Die Vergrößerungsstufen werden in »mag« (für »Magnitude«) angegeben. Beispielsweise zeigt »mag 2« die halbe Weltkarte an, während »mag 11« soweit ins Detail geht, daß sogar einzelne Straßen zu sehen sind. Bei wichtigen Großstädten läßt sich nach weiter heranzoomen, hier tauchen dann ab »mag 12« innerstädtische Sehenswürdigkeiten, Brücken und Straßennamen auf. Das Zoomen geht denkbar einfach vor sich. Auf dem mamentan zu sehenden Kartenausschnitt markieren Sie per Maus einen rechteckigen Bereich, der dann vergrößert wird. Durch Klick auf eine bestimmte Stelle wird die Karte neu zentriert, wodurch auch schrittweises Scrolling möglich ist.

Die Kartenanzeige enthält neben Städten, Flüssen, Grenzen und Höhenstufen verschiedene Symbole, die auf interessante Stellen hinweisen. Es wird u.a. zwischen Wildparks, Museen, Campingplätzen, landschaftlichen Besonderheiten und historischen Stätten unterschieden. Durch Anklicken eines solchen Symbols wird ein beschreibender Text eingeblendet. Eine jederzeit abrufbare Legende erklärt sämtliche Sinnbilder, wie auch alle anderen Kartengrafiken. Außer durch manuelles Zentrieren und Zoomen lassen sich



Das »Profil«-Hauptmenü



Auf der Suche nach Südafrikas Schlangenpark

Sehenswürdigkeiten, Straßen, Länder und Städte auch direkt anwählen. Hierzu tippt man den Namen oder auch nur die ersten Buchstaben des gesuchten Ortes ein und wählt dann aus den angezeigten Möglichkeiten die richtige aus. Dies ist besonders dann zweckmäßig, wenn es mehrere Orte desselben Namens auf der Welt gibt.

Eine weitere Option von Global Explorer ist das Ermitteln von Flugverbindungen zwischen zwei Städten. Hierzu wählen Sie einfach Start- und Zielpunkt aus, woraufhin das Programm zwei möglichst direkte Flugverbindungen inkl. Zwischenlandungen ermittelt und auf der Karte anzeigt. Es gibt allerdings keine Angaben über Abflugzeiten, Fluglinien und Preise.

Zusätzlich zu den beschriebenen Kartenfunktionen und einer ausführlichen Online-Hilfe ist nach ein Nachschlagewerk in das Programm integriert: Zu jedem Land der Erde läßt sich ein »Profil« abrufen, das Informationen zu den Themen Bevölkerung, Regierung, Wirtschaft, Gesundheitswesen, Geographie, Militär, Kommunikationswege und Tierwelt bietet. Diese bestehen dann aus weiteren Unterpunkten, Statistiken, Tabellen oder Texten.

Einige Schönheitsfehler im Detail trüben allerdings das ansonsten makellase Bild: So gibt bei den »Profilen« die eine Statistik als Gesamtbevölkerung Deutschlands ca. 80 Millionen an, die nächste kommt auf ca. 77 Millionen. An den Badensee grenzen einmal zwei, dann wieder drei Länder. Bei der Fülle der Informationen kann man über solche Unstimmigkeiten aber hinwegsehen. (la)



Van der Weltkarte aus wird bis zum Dublin Castle heruntergezoomt

längst

Der Global Explorer hält sein Konzept des elektronisch aufgewerteten Atlanten konsequent durch: Dem Reisestützgen wird eine durchgehend zoombare Weltkarte zur Verfügung gestellt, auf der ca. 20000 Besonderheiten eingezeichnet und durch Texte beschrieben sind. Das System der 15 verschiedenen Maßstäbe gefällt mir sehr gut – auch wenn in der Vergrößerungsstufe »mag 11« bei den allermeisten Städten Schluß ist. Die zahlreichen, detailliert einprogrammierten Großstädte lassen sich aber

soweit vergrößern, daß man die Bildschirmkarte ernsthaft als Vorlage für eine Stadtsichtungsstaur verwenden könnte. Die Suchfunktion nach Städten bzw. Straßen ist ausgesprochen komfortabel, die Flugverbindungen-Option allerdings nur zur groben Vorausplanung verwendbar. Obwohl der schnäkellose Explorer keinerlei Schnick-schnack wie Videos, digitalisierte Photos oder Nationalhymnen bietet, ist er für mich der bislang beste elektronische Atlas.

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Sound
■ DOS	■ Windows

Empfehlung: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Atlas
 Hersteller: Delorme Mapping
 Co.-Preis: DM 200,-
 Festplatte: ca. 3 MByte
 CD-ROM: ca. 440 MByte
 Anleitung: Englisch
 Programmtext: Englisch
 Sprachausgabe: -

Grafik: ■■■■■■
 Sound: ■■■■■■
 Bedienung: ■■■■■■
 Dokumentation: ■■■■■■

WERTUNG **80**

MULTIMEDIA GOLF GUIDE



Die erste Ausgabe des Führers präsentiert rund 750 Golfplätze, die sich ausschließlich in den mandan Reisezeilen Kalifornien und Hawaii befinden. Teilweise gibt es digitalisierte Fotos in 16 Farben zu sehen, meistens werden die Informationen aber in Textform gezeigt. Neben einer Beschreibung des Kurses kann man etwas über dessen Schwierigkeitsgrad, die Gebühren und die Ausstattung mit Restaurants oder Parkplätzen erfahren. Zu manchen Plätzen gibt es Audio-Tracks oder eine Tabelle mit den besten Ergebnissen. Wer danach eine Runde Computer-Golf spielen will, kann die auf der CD enthaltene Simulation »Links« installieren. Dabei handelt es sich allerdings um die alte Version des Access-Hits und nicht um das hochauflösende Links 386 Pro.

Van kleinen Tips, wie der Kurs zu spielen ist, bis zur Telefonnummer des Clubhouses wird viel geboten. Doch wird die Aufmachung dem Thema keineswegs gerecht. Wenigstens den Fotos hätte man 256 Farben spendieren können, wenn die Karten schon derart trübsalig aussehen. Dickstes Hindernis: Nur wenige Europäer werden sich für so weit entfernte Golfplätze interessieren. (fs)

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ DOS	■ Windows
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: Golfplatz-Führer	
Hersteller: Campton's New Media	
Ca.-Preis: DM 50,-	
Festplatte: ca. 2 MByte	
CD-ROM: ca. 70 MByte	
Anleitung: Englisch	
Programmtxt: Englisch	
Sprachausgabe: Englisch	
Grafik: ■■■■■■	
Sound: ■■■■■■	
Bedienung: ■■■■■■	
Dokumentation: ■■■■■■	

WERTUNG **30**

CROSSWORD SENSATION



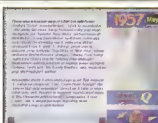
Wenn Sie ohne mit der Wimper zu zucken einen Fluß in Thailand mit sieben Buchstaben kennen oder ein Wort mit drei Buchstaben wissen, das auf »Z« endet und Spaß bedeuten soll, sind Sie offensichtlich Kreuzworträtsel-Fanotiker. Diesem harmlosen Zeitvertreib können Sie auch am PC frönen: »Crossword Sensation« ist ein Windows-Programm mit sage und schreibe 1983 gespeicherten Kreuzworträtseln. Dabei handelt es sich um die klassischen Rätsel, die nüchtern Begriffe abfragen, und nicht um die gewitzten Denksportaufgaben, die man aus »Zeitreise« und »Stern« kennt. Sie können die Rätsel nicht nur am Bildschirm lösen und sich falsche Buchstaben markieren lassen, sondern die kompletten Layouts auch als Grafik exportieren oder drucken. Im Kaufpreis inbegriffen ist die Lizenz, die Rätsel in eigenen Publikationen zu verwenden.

Crossword Sensation ist ein tolles Archiv für Kleinverlage. Die Beschreibungen sind am Bildschirm nur schwer zu lesen; wer eines der Rätsel lösen will, druckt es am besten aus. Für Kreuzwortfans ist das komfortable Bonus-Lexikon ohnehin der sinnvollste Programmteil. (bs)

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ DOS	■ Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: Kreuzworträtsel-Archiv	
Hersteller: I + p Alster Design	
Ca.-Preis: DM 100,-	
Festplatte: ca. 40 MByte	
CD-ROM: Anleitung: Deutsch	
Programmtxt: Deutsch	
Sprachausgabe: -	
Grafik: ■■■■■■	
Sound: ■■■■■■	
Bedienung: ■■■■■■	
Dokumentation: ■■■■■■	

WERTUNG **50**

ROCK 'N' ROLL YEARS



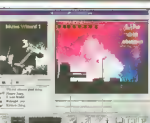
Eine Aufarbeitung der jüngeren Musikgeschichte in drei Bänden: Als erster Teil der »Rock'n' Roll Years« erschien die Datenbank über »The 50's«. Vom Januar 1950 bis zum Dezember 1959 können Sie für jeden einzelnen Monat ein paar Bildschirmseiten mit Text anwählen, während im Hintergrund ein zufällig ausgewähltes Musikstück aus dieser Epoche angespielt wird. Außerdem erscheinen pro Monat die Top 5 aus den amerikanischen und englischen Single-Charts. In einem Trivia-Quiz harren etwa 400 Fragen zu den 50ern ihrer Beantwortung. Ein wenig arg aufgesetzt wirkt das »Autobank«, bei dem Sie 13 kurze Schwarzweiß-Videoclips betrachten.

Das Thema ist grandios und drängt sich geradezu für eine fulminante CD-ROM-Umsetzung auf. Doch was die Programmierer daraus gemacht haben, ist nicht gerade hitverdächtig. Für ein kurzweiliges Stündchen ist »Rock'n' Roll Years« geeignet, doch dann wird diese CD Staub ansetzen. Zu wenig Informationen, keine Querverweise, nicht mal eine schlichte Suchfunktion – da kann auch der moderatere Preis kaum trösten. (hl)

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ DOS	■ Windows
Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: Rock Almanach	
Hersteller: Supervision	
Ca.-Preis: DM 70,-	
Festplatte: ca. 1 MByte	
CD-ROM: ca. 270 MByte	
Anleitung: Deutsch	
Programmtxt: Deutsch	
Sprachausgabe: -	
Grafik: ■■■■■■	
Sound: ■■■■■■	
Bedienung: ■■■■■■	
Dokumentation: ■■■■■■	

WERTUNG **30**

MUSIC WIZARD PRO



Nicht jeder ist ein neuer Mozart oder Paul McCartney. Dennoch verspürt so mancher den inneren Drang, Musik zu machen. Wer weder ein Instrument spielen noch Noten lesen kann, ist bei »Music Wizard Pro« aufgehoben. Das Programm erlaubt, zu vorgegebenen Songs kurze Samples nach eigenem Gutdünken zu spielen. Für begnadete Sänger: ist eine Karaoke-Funktion eingebaut. Auf dem CD-ROM sind entgegengesetzten Angaben auf dem Cover nur acht Songs zu hören, die der Hersteller PC Music selbst einspielen ließ. Die 16 versprochenen Hits von Stars wie Queen oder Madonna müssen extra bestellt werden. Grund: Die Songs dürfen aus rechtlichen Gründen nicht auf CD, sondern nur auf Diskette vertrieben werden.

Die Idee an sich ist gut: Ein bekannter Song, ein paar nette Samples und jeder Nicht-Musiker kann einmal mit Michael Jackson oder den Rolling Stones jammern. Doch auf Dauer funktioniert das Konzept nicht. Nur wenige Samples passen wirklich zu einem Lied, so daß sich die Abwechslung in Grenzen hält. Außerdem können die Ergebnisse weder neu abgemischt noch gespeichert werden. (fs)

■ VGA	■ S-VGA
■ S'Blaster	■ Roland
■ Gen. MIDI	■ CD-Audio
■ DOS	■ Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: Interaktiver CD-Spieler	
Hersteller: PC Music	
Ca.-Preis: DM 60,-	
Festplatte: ca. 2 MByte	
CD-ROM: ca. 65 MByte	
Anleitung: Deutsch	
Programmtxt: Deutsch	
Sprachausgabe: -	
Grafik: ■■■■■■	
Sound: ■■■■■■	
Bedienung: ■■■■■■	
Dokumentation: ■■■■■■	

WERTUNG **40**

Maus statt Gitarre, Tastatur statt Trammeln: Mit »Rock Rap 'n Roll« kann auch der hartnäckigste Notenschlüssel-Banause Musik machen.

ROCK RAP 'N' ROLL

Iwant my MTV: Einfach nach einer Gitarre greifen und ein gefeierter Rockstar werden – so leicht geht's dann doch nicht. Auch wenn im Zeitalter von Take That und Rap musikalisches Können für eine Chart-Karriere eher hinderlich zu sein scheint: Kryptische Notensysteme vergällen vielen interessierten Laien die Lust am Musizieren. Wer angesichts einer typischen VIVA-Anmoderation noch nicht zum Strick gegriffen hat, kann dem PC sei Dank auf griffige Eigenproduktionen ausweichen. Mit dem Kompositionshelfer »Rock Rap 'n Roll« erzeugen selbst radikale Laien klanggewaltige Resultate.

Aus zehn verschiedenen Stilrichtungen von Blues über Reggae bis Techno ist alles außer klassischer Musik und Heavy Metal dabei. Zu jedem Stil gibt es zehn kurze Stücke, die so aufgebaut sind, daß sie problemlos aneinandergereiht werden können. Mit der Maus zieht man bis zu zehn dieser Einzelteile in einen Mini-Sequencer, der sie zu einem Lied zusammensetzt und abspielt. Die Reihenfolge sollte vorher feststehen, da ein nachträgliches Ausbessern nur durch das Löschen aller Einträge möglich ist. Beim Abspielen der eigenen Kreation dürfen Sie mit der Maus und der Tastatur weitere Samples dazuspielen. Die Auswahl ist ziemlich groß: mehrere Gesangszeilen, kurze Soli von Instrumenten wie Gitarre, Flöte oder Mundharmonika sowie einzelne Töne, deren Höhe sich variieren läßt.

Hat man im Sequencer ein Lied zur Zufriedenheit aufgebaut



Jede Stilrichtung ist grafisch anders gestaltet

florian stangl

Bei solch einem Programm stellt sich unwillkürlich die Frage, wer etwas damit anfangen soll. Ambitionierten Musikern bringt es nichts, da sie außer kurzfristiger Unterhaltung keinen Nutzen daraus ziehen können. Bleiben als Zielgruppe die »Nichtmusiker«, die zwar kein Instrument spielen, aber Kreativität verätschen wollen. Ihnen kommt Rock Rap 'n Roll durch seine durchdachte Struktur sehr entgegen. Mit wenigen Mausclicks kann

jeder einen Song schreiben, der fast immer gut klingt. Mit etwas Geduld und Übung führt das Einspielen der Samples zu Beifall bei geeigneten Zuhörern; auch die hohe technische Klangqualität gefällt mir gut. Dennoch: Rock Rap 'n Roll ist kein Programm für manatellangen Spaß. Die Musikstücke klingen zwangsweise recht ähnlich und auch das Variieren der Samples führt nicht immer zu musikalischen Höhepunkten.



Rock Rap 'n Roll ist einfach und übersichtlich aufgebaut

und weiß ungefähr, wann welche Samples zu spielen sind, kann das Werk live angestimmt und auf Festplatte gespeichert werden.

Mit einem Mikrophon, das an der Soundkarte angeschlossen wird, nehmen Sie eigene Samples auf. Obwohl die Qualität der Musikstücke sehr hoch ist, sind nicht alle Stil-

gruppen gleich gut zum Experimentieren geeignet. Rap bietet sich geradezu an für dieses Thema und hat auch die besten Gesangssamples. Anders sieht es da beim Blues aus, der von Ihnen mehr Einfühlungsvermögen und Timing erfordert. Gleiches gilt für Jazz, Rock und Swing. Ebenfalls schnell zu beherrschen sind die afrikanischen Songs, Reggae und lateinamerikanische Klänge. Gerade die Sounds im Stil von Carlos Santana konnten gefallen.

Die Rock-Songs sind dagegen von Klischees geprägt und eher peinlich. Techno Pop klingt ähnlich wie Funk und ist durch die langweilige Auswahl der Stücke eher uninteressant. Sehr gut kommt Reggae an, da die Gesangssamples charakteristisch und wohlklingend sind. Bei »Afrika« griffen die Programmierer sogar auf eher seltene Instrumente wie Antilopenhörner zurück. (fs)



Dieser Rapper singt eine unterhaltsame Einführung in das Programm

<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/> S-VGA
<input checked="" type="checkbox"/> S'Blaster	<input checked="" type="checkbox"/> Roland
<input checked="" type="checkbox"/> Gen. MIDI	<input checked="" type="checkbox"/> CD-Sound
<input checked="" type="checkbox"/> DOS	<input checked="" type="checkbox"/> Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Kompositions-Hilfe
 Hersteller: Paramount
 Ca.-Preis: DM 100,-
 Festplatte: -
 CD-ROM: ca. 50 MByte
 Anleitung: Englisch
 Programmtext: Englisch
 Sprachausgabe: Englisch

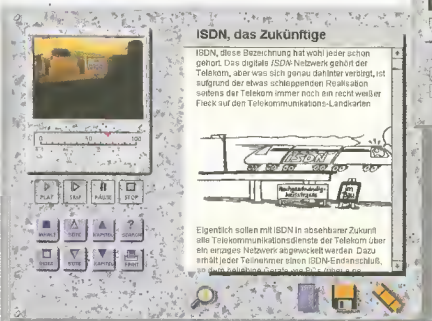
Grafik:	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Sound:	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Bedienung:	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Dokumentation:	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

WERTUNG **60**

DATENSPIONAGE

Merkwürdige Multimedia-Mischung: DFÜ-Lexikon plus Videoclips plus Shareware-Programme, alles rund ums Thema »Hacker« angesiedelt. Ist Systemas Resteverwertung unterhaltsam, nützlich oder einfach nur entbehrlich?

Aufgepaßt, liebe Werber, so geht's! Neulich im Kaufhaus: Ein herumirrender Kunde mit Socken im Sinn betritt die Computerabteilung. Er passiert das Billig-Software-Regal, da bleibt sein Blick an der Überschrift »Datenspiionage« hängen. Sein Interesse ist geweckt, denn – das ist wichtig, liebe Werber – die Packung verspricht »Video, Software, Wissen«. Auf Video und Wissen könnte unser Kunde noch verzichten, aber die Software zum Hacken



Oben labert der Hacker, rechts gibts klar gegliederte Einsteiger-Informationen zum Thema ISDN

analoger locker

Autsch – hier wurde um ein großes Reizwort eine Moppelung gebastelt. Besonders schlimm sind die zusammengestüßelten Reste der »Dig it!«-Sendung. Hier wird mit Nachmittagsprogramm-Betroffenheit erzählt, was wir annehmen schon wußten. Zusammenfassung gefällig? Hacker dringen in fremde Systeme ein, »gute« Hacker sind gut, »böse« Hacker sind böse und kommen bis zu drei Jahre ins Gefängnis. Und alles ist wahnsinnig gefährlich. Genau in dem Tenor. Autsch.

Besser geraten ist die Hyper-text-Version des Rawohlts-Systema-Buchs »DFÜ leicht und lockere«, das in gemütlichem Plauderton das nötige DFÜ-Grundwissen vermittelt. Warum das Buch aber nicht aktualisiert oder erweitert wurde, bleibt ein Rätsel. Ganz dürftig sieht's bei der Software aus: Der Griff zu den Shareware-Klassikern ist einfach, aber nicht immer der Beste. Auch zum Thema Datensicherheit hat die CD nichts zu bieten – Pfuhi.

– wer könnte da widerstehen? Jetzt ist auch der letzte Bild-Leser hellwach: »Aha! Da ist Software zum Spionieren drin! Da könnte man doch das Bankkonto oder die Akten meines Chefs...«

...könnte man nicht. Wer so etwas sucht, lege die Packung zurück und mache sich auf den Weg zu

seinen Socken. Tip, Tricks und Tools der Hacker werden hier nicht verraten; da kontaktiere man lieber die schwarzen Schafe seines Computerclubs, Herrn López oder den örtlichen Geheimdienst.

Was wird dann geboten? Observieren wir die Spionage-CD. Sie läuft unter Windows 3.1 und ist grob in drei Themenbereiche unterteilt. Das herausstechendste Feature ist ein etwa 20minütiger Video-for-Windows-Film, der aus Outtakes der TV-Sendung »Dig it!« zusammengeschnitten wurde. Es berichten wechselseitig ein Moderator, ein schlecht beleuchteter Hacker und ein nicht näher benannter Angestellter der bayerischen Polizei. Die Qualität ist typisch für Video for Windows:

Der Hacker mußte auch bei voller Ausleuchtung nicht um seine Identität bangen...

Im zweiten Teil dreht sich alles um Modems, Baudraten und Connect-Probleme. Das Rawohlts-Systema-Buch »DFÜ leicht und lockere« wurde in eine Windows-Help-Datei konvertiert, mit

Die letzte Warnung, bevor der Past-Ork mit der Gebührenkeule kommt...

Werner »tiki« Küstenmacher-Cartoons versehen und in die Systema-Oberfläche eingebettet. Außerdem hat man die Erklärungen mit Hypertext-Sprungadressen aufgepeppt, so daß Sie per Mausklick zwischen Schlagwörtern und Sachgebieten hin- und herspringen kann. Das Buch richtet sich hauptsächlich an Einsteiger. Es gibt Tips zum Modemkauf, hilft bei der Installation desselbigen, erläutert die ersten Schritte in der DFÜ-Szene und liefert 200 Seiten Hintergrundwissen.

Nach den Themen »Hacker« und »Wissen« kommen wir zur »Software«. Folgende Titel sind auf der CD-ROM enthalten: Das Windows-Terminalprogramm »Unicom 3.0G«, das DOS-Terminal »Telemate 4«, »XBTX« für BTX-Sessions, das Terminalprogramm »Lync«, der Offline-Reader »Bluewave« und zwei kleine DOS-Utilities zum Thema DFÜ. Alle Programme sind Shareware, so daß bei Gefallen noch eine Shareware-Gebühr fällig wird, wenn man kein böser Hacker werden möchte. (al)

<ul style="list-style-type: none"> VGA S-Blaster Gen. MIDI DOS 	<ul style="list-style-type: none"> S-VGA Roland CD-Sound Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM, Maus.	
Programm-Typ: DFÜ-Lexikon Hersteller: Systema Ca.-Preis: DM 50,- Festplatte: ca. 130 MByte CD-ROM: Deutsch Anleitung: Deutsch Programmtext: Deutsch Sprachausgabe: Deutsch	
Grafik: ■■■■■■■■ Sound: ■■■■■■■■ Bedienung: ■■■■■■■■ Dokumentation: ■■■■■■■■	
WERTUNG 40	

Erst testen, dann kaufen!

Das Wort »Shareware« ist einer der mißverständlichsten Begriffe der Computerwelt. Das Wort stammt zwar vom englischen »to Share«, übersetzt etwa »etwas mit jemandem teilen«, heißt aber lange nicht, daß Sie etwas umsonst kriegen. Ein besserer Begriff wäre Testware, denn Shareware dürfen Sie nur einen begrenzten Zeitraum lang testen.

Shareware-Programmierer sind oft keine großen Firmen mit dicken Werbebudgets. Damit Sie deren Software überhaupt kennenlernen, gibt der Programmierer eine Testversion frei, die in den meisten Fällen mit dem Vollprogramm nahezu identisch ist. Wenn Ihnen die Testversion gefällt, müssen Sie das Programm, wie jedes andere auch, kaufen – sonst haben Sie eine Raubkopie.

Der Ursprung der Shareware waren Mailboxen. Per Modem kannte sich jeder Benutzer die Testversionen nahezu umsonst besorgen. Sehr schnell kamen Händler auf die Idee, gegen eine »Kopiergebühr« die Programme auf Diskette zu verkaufen. Das Medium CD-ROM hat diese beiden ersten Methoden stark zurückgedrängt. Es vergeht kaum eine Woche, an der nicht ein Dutzend neuer CDs mit Shareware erscheint. Viele CD-Anbieter haben dabei eine gewisse Goldgräber-Mentalität. Wild werden Programme aus Mailboxen zusammengesucht, in ein paar Dutzend Directories gequetscht und verkauft. Auf solchen CDs findet man auch oft veraltete Versionen, doppelte oder halbe Programme und wenig Unterstützung bei der Suche nach einem bestimmten Titel. Nur ein Bruchteil der Anbieter macht sich die Mühe, die Daten einigermaßen zu sortieren.

Die Firma CDV in Karlsruhe arbeitet schon seit Jahren eng mit Shareware-Autoren zusammen. So ist CDV einer der wenigen Shareware-Händler, die auch registrierte Vollversionen in Verpackungen anbieten und deswegen aktiv die Kunden um Registrierungen angehen und weitergehenden Support bieten. CDV hat schon diverse Shareware-CDs auf den Markt gebracht, aber die »TOP 1000« ist die beste Sammlung aus dem Hause. Die 1000 beliebtesten Programme aus dem eigenen Katalog wurden auf eine CD gepresst. Während der Inhalt stimmt, ist die Struktur etwas mühsam: Die Programme sind unter Codenummern abgelegt und deswegen nur mit dem eingebauten Menü-Programm zu finden. Die Programme sind thematisch sortiert; in manchen Bereichen finden sich schon mal veraltete Programmversionen oder lediglich ein Programm, wo man viele erwartet. Die Auswahl ist jedoch relativ komplett, geht von Spielen bis zu Utilities und vollständigen Anwendungen und schließt sowohl

Software zum teilen, CD-ROMs zum stäubern: Nur wenige Shareware-CDs sind echte Fundgruben.

DOS- wie Windows-Programme ein. Rund 50 Mark sollen die Top-1000 kosten; das ist für eine sauber sortierte Shareware-CD nicht zu teuer.

Nur auf Spiele konzentriert sich die CD »Game Power '94« von Mediaplex. Neben einer dicken Sammlung von Shareware-Spielen hat der Verreiber sich von diversen Mailboxen und anderen Quellen stapelweise Lösungen, Cheatprogramme und Trainer zu professionellen Computerspielen besorgt. Die Textdateien sind alle in Englisch, die Trainer-Programme manchmal nicht mit den in Deutschland erhältlichen Programmen kompatibel. Hier steht eindeutig die Masse im Vordergrund; so manche unnütze Datei wie Anleitungs-Abschriften zählt in der Herstellerangabe von »über 1500 Lösungen« mit. Die Menüstruktur ist hier am Bildschirm recht unübersichtlich ausgefallen; sortiert wird nicht nach Programm – sondern nach Dateinamen der ZIP-Files. Da ist das gezielte Suchen nach einem Tip oder einer Shareware-Version schon mal ein Glücksspiel. Für rund 70 Mark erhält man eine »Masse statt Klasse«-CD: Ordentlicher sortiert und um ein paar 100 unnütze Dateien entschlackt wäre dieses ROM sicherlich noch nützlicher.

Neben der Shareware gibt es noch die »Freeware«, Programme, die der Programmierer tatsächlich verschenkt. Registrierungsgebühren fallen hier nicht an. Der Systema-Verlag hat gute 200 Freeware-DOS-Programme sehr ordentlich sortiert auf eine CD gepresst, die sich »DOS Freeware« nennt. Vom Bildbetrachter und EXE-Compiler für Textdateien über Werbespiele von der Telekom bis hin zu einer Schiffeversenken-Variante für Netzwerke reicht das kunterbunte Spektrum. Satte 40 Mark will Systema für diese Programme, die ja im Sinne der Autoren eigentlich »umsonst« sein sollten, haben.

Trotz erfreulich guter Zusammenstellungen ist unsere Meinung zum Thema Shareware auf CD aber weiterhin: Wenn Sie keine Sammler- und Stöbernatur sind, sondern nur ganz bestimmte Programme suchen, investieren Sie Ihr Geld lieber in ein Madam. Manche Mailbox-Fileliste ist übersichtlicher als »Menüs« von schlechten Shareware-CDs. Außerdem finden

Sie in einer guten Mailbox immer die aktuellsten Versionen; CDs sind oft schon nach sechs bis acht Wochen veraltet. (bs)

Wirklich umsonst: Die Programme auf der CD »DOS Freeware« können Sie, ohne nochmal zu zahlen, verwenden – aber der Verleger streicht 40 Mark ein, während der Programmierer leer ausgeht.



Die »TOP 1000« enthält die tausend beliebtesten, sprich am meisten verkauften Shareware-Programme von CDV



BIG IN JAPAN



Wer hätte das gedacht: Nach einem müden US-Start zeigten sich die japanischen Spieler

vom 3DO begeistert. Schon jetzt sind in der Heimat von Sega und Nintendo mehr Konsolen verkauft worden, als im Rest der Welt.

Nachdem der Japon-Start des 3DO reibungslos über die Bühne ging, blickt Trip Hawkins, der Erfinder der 32-Bit-Konsole, wieder zuversichtlicher in die Zukunft. Sein Traum vom globalen Multimedia-Standard wird sich nicht erfüllen; gegen das PC-CD-ROM kann seine Kiste in punkto Verbreitung nicht mal ansatzweise anstinken. Doch die 3DO-Company hat noch genügend Puste, um die 16-Bit-Konsolen von Sega und Nintendo zu überleben. Dank tollerloser 3DO-Spiele von Trips einstiger Software-Schmiede Electronic Arts sind die Fans noch nicht enttäuscht. Ein TV-gerechtes »John Madden Football« war ideal, um einen Rundumschlag auf den Geschmack des amerikanischen Publikums zu stören – zum Start in Deutschland werden sicherlich andere Titel ausgeliefert.



Der beste Wing Commander

Nach der American-Sports-Simulation flitzte ein überarbeitetes »Super Wing Commander« durch die Spielereislandschaft.



Comeback eines Klassikers: Mit Super Wing Commander präsentiert Origin die beste Version des epischen Weltraumspiels.

Auch das französische Out of this World wurde für den 3DO-Auftritt grafisch verbessert



Die amerikanische Großproduktion Jurassic Park enttäuscht trotz Kino-geprüfter Grafiken und Soundeffekte

Neue Zwischensequenzen und bessere Optik im Roumkompi sind die hervorstechendsten Eigenschaften des Action-Hammers im Interactive-Movie-Mantel. Super Wing Commander ist die schönste Version des 3D-Klassikers und fesselnder als Crystal Dynamics' »Total Eclipse«. Die haben inzwischen mit »The Horde« einen dritten Titel ausgeliefert – vorsichtshalber auch gleich in einer PC-Version.

Schon seit Jahren für den PC erhältlich ist das französische Action-Adventure »Out of this World«, das nun auf dem 3DO in seiner schönsten Fassung vorliegt. Am frustrierendsten Spielablauf hat sich nichts geändert, dafür wurden viele der Polygons mit Bitmaps verkleidet – zumindest stirbt man nun inmitten edelster Grafik.

Auf der Großproduktion »Jurassic Park« ruhte die Hoffnung der Filmfreaks unter den 3DO-Besitzern – und die der 3DO-Investoren MCA und Universal. Jurassic Park wurde von der 3DO-Company selbst entwickelt und ist die einzige Version des Kossenschlagers, die Original-Grafik und Soundeffekte aus dem Film enthält. 2 Millionen Mark kostete der Versuch, ein Kino-mäßiges Spiel zu erschaffen; weitere Millionen werden durch die Werbekampagne verschlungen. Leider entpuppte sich der »Interactive Movie« als undurchsichtiges Sammelsurium verschiedener Primitivspiele: Mal wird durchs 3D-Unterholz geballert, mal mit dem Jeep vor einem hungrigen Raptor Gas gegeben. Fesselnd ist keine der Spielsequenzen – auch wenn die Grafik stellenweise nahe an den Film herankommt.

Nach dem Jurassic-Park-Flop blicken die 3DO-Besitzer hoffnungsvoll in die Zukunft: Beinahe fertiggestellt sind das bombastische »FIFA Soccer« (laut Electronic Arts die beste Variante der erfolgreichen Fußballsimulation) und ein üppig ausgestattetes »PGA Tour Golf«. Auch der Mega Drive-Dauerbrenner

KLASSE STATT MASSE



Trotz geringer Software-Unterstützung wird das Mega CD zur lahrenden Anschaffung. Die seltenen CD-Entwicklungen sind besser als jedes Modulspiel.

Angesichts des überladenen Modulmarktes ist es schade, daß Segas Mega CD sich nur leidlich gut verkauft. Denn die zusätzliche Power des CD-ROM-Laufwerkes (siehe auch »Multi Mega«-Artikel auf Seite 12) ist genau das, was die veraltete Systemarchitektur dringend benötigt. Die Kombination aus Mega Drive und CD-ROM mit zusätzlichem Hauptprozessor läßt das Super Nintendo als humpelnden Hardware-Rentner erscheinen. Leider hat sich diese Tatsache unter den wenigsten Entwicklern herumgesprochen.

Erst nach Cares Varstoß mit dem 3D-Actionspiel »Thunderhawk« erkannten einige Programmierer, was sich an Leistung aus Segas CD-Erweiterung herauskitzeln läßt: Rechenpower statt bloßem Video-Schnickschnack. So gehören Cares Nachfolgeprogramme »Saulstar«, »Battlecars« und »Chuck Rally« (allesamt auf verbesserter Thunderhawk-Technik basierend) zu den Hoffnungsträgern. Die beiden erstgenannten sind grandiose Kampfspiele im Weltraum (»Saulstar«) und auf einer Planetenoberfläche (»Battlecars«); »Chuck Rally« ist der direkte Konkurrent zu Nintendos »Super Mario Kart«, das zu einem der besten Action-Rennspiele aller Zeiten zählt. Die unwiderstehliche Spielbarkeit der Nintenda-Raserei kann Chuck Rally in seinem Steinzeitflitzer var-



Zusammen mit einem Remake des Geschicklichkeits-Abenteuers »Out of this World« packte Virgin die Exklusiv-Entwicklung »Heart of the Alien« auf die gleichnamige CD



Brandneu in Japan: In Zusammenarbeit mit dem TV-Giganten Fuji entwickelte Sega Heavenly Symphony, die umfangreichste Farnel-1-Simulation aller Zeiten

ausgelieferten Multi Mega ein CD-Sampler mit den Care-Produkten bei.

Auch in Japan, dem Heimatland des Mega CD, wird die Kraft des zusätzlichen 68000ers nun vereinzelt genutzt.

Hier spricht die geringe Marktbedeutung

der Sega-Hardware gegen ein stärkeres Engagement und teure Mega-CD-Entwicklungen. Trotzdem ist das exzentrisch betitelte »Heavenly Symphony« ein 3D-Rennspiel, das die Hardware mit blitzschnell zaumenden Bitmap-Landschaften ausreizt. Noch beeindruckender ist das Drumherum, für das sich der Ca-Produzent Fuji TV verantwortlich zeigt. Simuliert werden alle Fahrer und Rennställe, Reifen und Matoren, Strecken und Wetterverhältnisse der zurückliegenden Farnel-1-Saison. Da Fuji nicht nur alle Lizenzrechte besitzt, sondern auch mit hunderten von Fernsehkameras eifrig mifilmt, finden sich auf der CD rasante Videosequenzen die u.a. zur Darstellung eines Fahrfehlers oder einer kritischen Rennsituation eingespelt werden. Diese Edelsimulation wird wahrscheinlich nicht nach Deutschland kommen. Bis das schnarchige Sega-Management eine Übersetzung aller Texte und Sprachsamples eingeleitet hat, erinnert sich keiner mehr an Michael Schumacher.

Auf grabkärnige Live-Video-Einspielungen und eine lineare Handlung verläßt sich das amerikanische »Tarmac Alley« – trotz der Beschränkungen ist es ein packendes Realtime-Actionspiel. Beste Kultchancen hat die Umsetzung des Skandal-Prügelautomaten »Mortal Kombat«, die von Acclaim in einer limitierten Auflage veröffentlicht wurde (wie hoch die auch immer sein mag). Als Neuerungen gegenüber der Modulversion fallen Saundsamples vom Automaten und die gesteigerte Spielgeschwindigkeit auf.

(wi)

ALLE MACHT DEM MPEG



Die Werbekampagne läuft: Philips versucht das CD-I in alle Märkte zu drücken. Auch auf dem Spielesektor soll die Multimedia-

Kansale von nun an für Furore sorgen.

Wie in der letzten CD Player angekündigt, erhebt sich der Riese Philips aus dem Multimedia-Schloß. Auf der »Europe Computer Trade Show« in London mieteten die Niederländer ihrem CD-I den größten Stand. Eine Trotzreaktion auf die Ignoranz der Softwarehersteller (die zum Großteil auf PC, Sega und Nintendo schwören) oder aber ein Zeichen, daß die Fehler der Vergangenheit erkannt und korrigiert werden sollen? Denn in diesem Jahr war für viele Softwarekäufer der CD-I-Stand der faszinierendste Ort der Spielemesse. Neben den digital präsenten Medien-Stars Peter Gabriel, Mario und Sean Connery, waren auch ein paar neue Spiele-CDs um Aufmerksamkeit – bis Weihnachten sollen mindestens 20 hochwertige Titel in den Handel kommen.

Mit Sport, Action und Adventures geht Philips in die Großoffensive: »Body Slam« ist das obligatorische Duell-Prügelspiel, »Striker« eine Umsetzung der gleichnamigen Rage-Fußballsimulation. Während der französische Sport-Oldie »International Tennis« um einen 2-Spieler-Modus erweitert wurde, finden sich »Flashback«, »Little Devil« und »Lemmings« ohne Modifikationen auf dem CD-I ein. Interessanter sind die geplanten 3D-Titel aus französischer und englischer Entwicklung, die allesamt gegen Ende des Jahres in den Handel kommen. Infogrames' Luxus-Bollerei »Chooos Control« zieht den Spieler durch Spielhollen-gerechte Science-fiction-Grafik und entsprechende Akustik in ihren Bann. Die 3D-Sprites (Kampf-Androiden und Cyber-Raumschiffe) werden in Echtzeit



Nach einer Handvoll schwacher Nintendo-Umsetzungen verspricht Philips mit Zelda's Adventure Besserung.

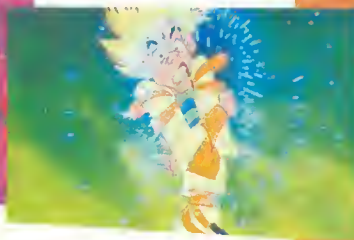
berechnet, die Hintergrundgrafik ist eine lineare Einspielung von CD. Wie beim umstrittenen »Microcosm« können Sie deshalb die Flugbahn nicht beeinflussen. Chooos Control ist trotzdem ein weitaus witzigerer und stürkerer Titel als »Psygnosis' Blutbohn-Bollerei.

Wie zahlreiche andere Programme erscheint Chooos Control nur in einer MPEG-Variante – ohne diese Digital-Video-Erweiterung läuft in Zukunft nicht mehr viel.

Selbst deutsche Konsumenten bemerken die Entschlossenheit, mit der das CD-I auf dem Markt etabliert werden soll. Zuerst wurde der Preis gesenkt, so daß die verlockende Kombination aus CD-I und Live Video Cartridge nun für rund 1200 Mark über den Ladentisch geht. Außerdem wird ein spezielles CD-I-Magazin die Käufer zweimonatlich über die Soft- und Hardware-Pläne des Elektronikmultis informieren.

Das MPEG-Cartridge soll als Trumpf-As auch auf dem Spielesektor die Käufer locken. »7th Guest« und »Microcosm« gibt's bereits in exklusiven MPEG-Versionen, aufwendige England-Produktionen wie »Rise of the Robots« werden bis zum Herbst folgen.

(wi)



So gut wie alle angekündigten CD-I-Spiele laufen nur mit einem Digital-Video-Cartridge. Im Bild der Automatenklassiker Space Ace in der entsprechenden MPEG-Variante.

MOVING PICTURES

CD Video

CD-I
glänzt als Vorreiter,
aber der PC wird MPEG sei Dank
bald nachziehen: Durch Digital Video
passen ganze Spielfilme auf die Compact Disk.



Philips hat einen dicken Deal mit den Großen der Kinobranche abgeschlossen: Paramount, PolyGram und MGM/United Artists werden ab sofort auch CD-I berücksichtigen. Das beschert uns 100 Spielfilmsklassiker, von »Wayne's World« bis zu »The Crying Game«, die in den nächsten drei Jahren erscheinen sollen. Nach Aussagen von Philips sollen bis Ende des Jahres CD-I-Titel gleichzeitig mit den »normalen« Video-Premieren erscheinen. Bis dahin muß man sich noch mit wenigen veröffentlichten Klassikern begnügen (siehe Kurzkritiken).

Im Punkt Qualität gibt's wenig zu meckern. Digital Videos bieten ein gestochen scharfes Bild, das dem der herkömmlichen Videokassette deutlich überlegen ist, aber an Brillanz noch von der Laserdisk überboten wird. Auch der Sound klingt auf der großen Laserdisk besser – doch die normale VHS-Kassette kann spätestens bei Dolby Surround nicht mehr mithalten. Alle Spielfilme werden in Kapitel eingeteilt, so daß man Schlüsselstellen direkt anspringen kann. CD-I-Spielfilme sind nicht wesentlich teurer als VHS: 40 Mark legt man für einen Spielfilm oder ein

Demnächst auf dieser Scheibe

Auf diese Musikvideos darf man sich als CD-I-Besitzer freuen:
The Cure: »Show«, Peter Dinklage: »All About US«, Eric Clapton: »The Cream of...«, Sting: »Ten Summoner's Tales«, Billy Ray Cyrus: »Live Baby Live«, Paul McCartney: »Put it there«, U2: »Achtung Baby«, Bob Marley: »Every Song is a Sign«.

Folgende Filme sollen außerdem bis Ende des Jahres erscheinen:
Fatal Attraction, Silver, Die Stunde der Patrioten, Der Pate, Ghost – Nachrichten von Sam, Jagd auf Roter Oktober, Apocalypse Now.

Musikvideo auf die Ladtentheke.

Einziges Problem: Knapp 75 Minuten Film passen auf eine CD, dann muß man zum Player robben und die Disk wechseln. Wie bei einem Laserdisk-Spieler kommt man um die lästige Unterbrechung nicht herum; ein spezieller CD-Wechsler soll Abhilfe schaffen. Was Cineasten außerdem verärgert: Wenige CD-Is bieten die volle Kino-Bildbreite (Letterbox). Ein Wort zur Zukunft: Da Hollywood inzwischen das Wörtchen »Interaktiv« entdeckt hat, drängen viele Stars und Sternchen in die neue Branche. Bei »Thunder in Paradise« beispielsweise besteht WWF-Paradewürger Hulk Hogan als Ex-Navy-Seals-Soldat diverse Abenteuer. Und auch alte Bekannte melden sich wieder: Dave »It Came From The Desert« Riordan hat seelen seine erste CD »Caesar's World of Boxing« veröffentlicht – ganz ohne Ameisen... (al)

Kurz-Kritiken

Die folgenden CD-Video-Titel wurden auf einem CD-I-System von Philips getestet.



DIE NACKTE KANONE 2 1/2

Auch wenn die dritte Episode gerade im Kino angelaufen ist: Der zweite Teil der Krimi-Parodie ist ebenso sehenswert. Leslie Nielsen als Sgt. Drebbin und Priscilla Presley als Jane Spencer decken ein Komplott des bösen Gangsters Vinvent auf. Lachen bis zum Bauchmuskels-Krampf; ein Muß aus der Zucker/Abrahams/Zucker-Fabrik.

BRYAN ADAMS:

»WAKING UP THE NEIGHBORS«

Sehr üppig ist diese CD-I nicht gerade ausgestattet: Lediglich 7 Videos sind darauf enthalten, darunter die Rock-Hits wie »Can't Stop This Thing We Started«, »(Everything I Do) I Do It For You«, »All I Want Is You« – und wenn man die gehört hat, ist man auch schon fast wieder durch. Mehr Information zu Künstler und Kompositionen wären schön gewesen. Eindeutig zu kurz!



TINA TURNER: »RIO '88«

Alles dran, alles drauf, was die dienstälteste Rock-Großmutter in den letzten 10 Jahren ihrer Karriere an Hits fabrizierte. Bei dem soliden gefilmten Live-Mitschnitt merkt man, warum ihr das grandiose Comeback gelang: Soviel Energie und Sex transportiert nur Tina Turner. »Nut-bush City Limits« sucht man vergebens, dafür wird man aber mit insgesamt 14 langen Songs belohnt.

MOVING PICTURES MOVING PICTURES MOVING PICTURES

CD PLAYER 3/94

GUTER TON

Compact Discs sind nicht nur für Computerdaten da. In unserem Magazin-Teil gibt es deshalb auch Tips und News rund um die gute alte Audio-CD.

Männer, Muckis, Mucke



Henry Rollins (mitte) und seine Band

was er denn im »Games«-Ordner seines Powerbooks versteckt habe. Dabei legt er einen Blick auf, der einen hartgesottenen Dobermann in die Flucht schlagen könnte. »Ich veruche mein Leben möglichst konzentriert zu leben. Ich mache ungerne Pausen. Ich arbeite lieber.«

Auch wenn Henry Rollins die Erscheinung eines Vorschlaghammers besitzt: Hinter der rauen Schale steckt ein sensibler Kern. Der Sänger der harten Metal-Gruppe »Rollins Band« hält schrille Comedy-Lesungen ab, schreibt Bücher und will jetzt ein Bodybuilding-Center mit angeschlossener Computerschule eröffnen.

Nicht nur als Musiker gehört er zur Schwergewichtsklasse. Anekdote gefällig? In Homburg leerte er ein Bodybuilding-Studio, indem er sein T-Shirt auszog und mit himbeerfarbenem Gewicht 290 Pfund beim Benchpress wegpumpte. Soviel Muskeln und der von oben bis unten tätowierter Körper waren zuviel für die hanseatischen Hemdchen – sie flohen. Ähnlich soll es Besuchern bei Konzerten der Rollins Band gegangen sein: Diese metallischen Urgewalten sind nicht jedermanns Sache. Jetzt hat ihn die Hollywood-Maschine entdeckt. Während sein Debütspielfilm »The Chose« (Rollins als Cop) gerade in Deutschland onläuft, fliegt er schon zum nächsten Set: Er übernimmt den Part des Arztes in der William Gibson-Verfilmung »Johnny Mnemonic« mit Keanu Reeves, Dolph Lundgren, Ice-T und Udo Kier – die Geschichte, die uns mehr als den Begriff »Cyberpunk« bescherte.

Wer nicht bis zum Kinostart warten will, um einen Eindruck von Rollins zu erhalten, besorge sich das neue Album. »Weight« (MCA) ist Rollins' bislang zugänglichstes Werk; hart und herzlich wie sein Schöpfer.

(al)

Computerfreak, Metal-Sänger, Lyriker, Schauspieler und Bodybuilder in einer Person: gäbe es Henry Rollins nicht, müsste man ihn erfinden. »Keine Zeit für Spielchen«, klafft Rollins als Antwort auf die Frage,

Laufwerkfutter

THE CRUEL SEA: »The Honeymoon Is Over« (DGG/Polydor)



100 Prozent Mainstream-Rock. Doch glattgebügelte Gitarren, 08/15-Melodien oder schlafte Chorsätze sucht man auf diesem kleinen Meisterwerk vergebens. Dafür sorgt schon die Reibstimmigkeit des Sängers Tex Perkins, die knallt wie ein Radiowecker um 5 Uhr morgens. INXS sollten sich besser warm anziehen...

GALLIANO: »The Plot Thickens« (Motor Music)



Gab er sich auf seiner letzten CD »A Joyful Noise Onto the Creator« noch verspielt, so zeigt sich der Star des Talkin Loud-Labels hier von seiner nachdenklichen Seite. Dabei mischt er Folk, Funk, Soul, HipHop und Jazz zu einem homogenen Stil – da klingt sogar der alte Crosby, Stills & Nash-Song »Long Time Gone« frisch. Empfehlenswert.

THE SEA AND CAKE: (Rough Trade)



Lässig wäre ein zu schlafes Attribut: The Sea And Cake spielen Gitarrenriff in Zeitlupe, das auch nach dem 10ten Hören nicht langweilig werden. Dafür sorgt ein heftiger Jazz-Einfluss und die herrlich verquere Stimme des Sängers Sam Prekaw. Wenn's diesen Monat nur eine CD sein soll, dann bitte diese antesten.

ERASURE: »I Say, I Say« (Intercord)



Erasure klingen, als würde man seine Ohren in Zuckerguß dippen. Dabei sind sie derzeit zusammen mit den Pet Shop Boys und XTC die einzig guten Popsong-Schreiber aus Großbritannien. Da ist das gute Stück in voller »Harmony«: gut gemachter, gut komponierter Pop.

AUDIO-NEWS

■ David Bowies Management kündigte ein CD-ROM seiner besten Tracks an. Neben digitalisierten Videoclips sollen Interview-Ausschnitte und eine Discographie das Werk aufzupfen.

■ Zur Redaktionsschluss leider noch nicht eingetroffen: Die Macintosh-CD-ROM der »Residents«, die nach dem ersten Eindruck Peter Gabriels »Xplore 1« das Wasser reichen kann. Mehr dazu im nächsten Heft.

■ Ice-T, Björk, Iggy Pop, Debbie Harry und die Cobain-Witwe Courtney Love bewerben sich um eine Rolle im Film »Tank Girl«. Der extrem rüde und ziemlich durchgeknallte Underground-Comic wird vielleicht auch als eigenständige Cartoonserie auf MTV erscheinen.

■ Neue CDs sind in Kürze zu erwarten von den Rolling Stones, Stone Temple Pilots, Joe Jackson, The Prodigy und Luka Bloom.

KLEIN & FEIN

NÜTZLICHE KURZTIPS RUND UM CD-ROM-SPIELE.

Eine muntere Mischung komfortabler Kniffe für aktuelle CD-ROM-Spiele.

MEGA RACE

Wer bei Mega Race einfach nicht weiterkommt, sollte den Cheat von Sascha Scandella aus Mairfeld/Schweiz ausprobieren. Mit einem Hex-Editor (Vorsichtig anwenden! Damit kann man auch Dateien wunderbar zerstören!) ändern Sie folgende Werte eines abgesicherten Spielstandes: Im Sektor 000 wird mit Byte 006 und den Werten 01 bis 09 die Schwierigkeitsstufe verändert. Den Level kann man in Sektor 000 an den Bytes 008 und 00A wechseln. Die Werte sind:

00	00	Newsan
01	01	Maevea
02	02	Newfac
03	03	Ngaop
04	04	Subvrb
05	05	Newsan2
06	06	Maevea2
07	07	Porticle
08	08	Newfac2
09	09	Junkyard
0A	0A	Maevea3
0B	0B	Newfac3
0C	0C	Newsan3
0D	0D	Last
0E	0E	Tokya
0F	0F	Skyhalder (Bonuslevel)

Die Autos stehen im Sektor 000 an folgenden Bytes:

05E	(Jose)
060	(Hooper)
062	(Luis)
064	(Ou2Bel)
066	(Mario)
068	(Palama)
06A	(Omega)
06C	(Raman)

Mit dem Wert 00 wird das Auto (in Klammern) deaktiviert, mit dem Wert 01 kann es benutzt werden. 655350 Punkte erhalten Sie, wenn im Sektor 000 die Bytes 002 bis 005 mit dem Wert FF verändert werden. Schließlich können Sie in Sektor 000 an Byte 006 mit 01 den Navica-Modus einschalten und mit dem Wert 02 auf Hard-Modus.

RAPTOR

Raptor bietet nicht nur flotten Bollerpaß, sondern auch einen witzigen Gag. Von Torsten Seher aus Eschwege stammt der Tip, im Auswahlmenü der drei Episoden den kleinen Kippschalter unter dem Wort »Auspilot« anzuklicken. Als nächstes müssen das erste und dritte der drei Symbole rechts davon angeklickt werden. Alternativ funktioniert auch das



Ein kleiner Trick mit lustigen Falgen: Bei Raptor werfen plötzlich Affen mit Kokosnüssen auf ihr Flugzeug.

Drücken der Tasten »S«, »I« und »3«.

Wird jetzt eine Mission gestartet, ist ein verzerrtes Sample zu hören. Die Folge: Im ersten Level tauchen plötzlich Affen auf, die das Flugzeug des Spielers mit Kokosnüssen bewerfen. Im weiteren Verlauf des Spiels tauchen immer wieder ulkige Tiere. Ebenfalls nützlich ist das Drücken der »Backspace«-Taste. Dadurch gehen zwar alle Punkte verloren, doch die Energiemenge wird wieder auf Maximum gestellt und der »Deathray« installiert. Das geht bis zu 18 mal, so daß der Verkauf dieser Waffe genügend Credits für andere Ausrüstung bringt.

SIM CITY

Dies inszenieren, aber lustigen Video-Sequenzen von Sim City auf CD-ROM sollten eigentlich nur ab und zu aufgetaucht. Wenn man jedoch auf »STRG« und »P« gleichzeitig drückt, kann man alle Videos nacheinander in zufälliger Reihenfolge ansehen.



Mit einer simplen Tastenkombination werden diese ulkigen Videos bei Sim City gezeigt

TIPS UND TRICKS GESUCHT

Sie haben einen Trick für ein aktuelles CD-ROM-Spiel oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Nur nicht so schüchtern – wir warten darauf! Beiträge, die wir in CD Player veröffentlichen, werden belohnt. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung gibt es zwischen 50 und 500 Mark. Daher sollten Sie Ihren Absender und die Bankverbindung nicht vergessen. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.

Unsere Anschrift:
DMV Verlag
Redaktion CD Player
Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
83586 Paing

T.F.X.

Zu wenig Munition bei T.F.X.? Dann sollten Sie schleunigst den Cheat von Oliver Borgward aus Wulfen ausprobieren. Er hat herausgefunden, daß mit der Tastenkombination »Shift D« das Flugzeug wieder mit Waffen und Ausrüstung aufgefüllt wird. Mit »Shift M« kann man zwar eine Erfolgsmeldung erzwingen, muß die Mission aber dennoch erfüllen.

ULTIMA 8

Wer auf mehr oder minder intelligente Sprüche von Programmieren steht, liegt bei Ultima 8 genau richtig. Hat man das Spiel gelad, gibt es einen siebten Menüpunkt mit Zitaten der Avatar-Schöpfer. Es geht aber auch anders: Michael Sielemann aus Detmold hat den Trick herausgefunden. Man geht mit »Esc« ins Hauptmenü und klickt den Punkt »Mitwirkende« an. Während die vielen Namen über den Bildschirm huschen, gibt man »avata« ein. Wenn alle Namen durchgelaufen sind, geht es automatisch zurück zum Hauptmenü. Und siehe da: Der siebte Menüpunkt ist bereits vorhanden! Nach dem Anklicken rauschen die Statements vorbei.

SYNDICATE PLUS

Zu wenig Geld bei Syndicate Plus kann ganz schön nerven. Mit ein paar Cheats werden die teuren Luftangriffe aber bezahlbar und Ihre Agenten robuster. Gibt man als Firmenamen »Rob a Bank« ein, stehen 100 Millionen Dollar auf dem Konto. »Watch the Clock« läßt die Zeit wie im Flug verrinnen und »Nuk Theme« versorgt auch tote Agenten wieder mit bester Gesundheit.

Mit »Cooper Team« erhalten Sie eine Mannschaft voller Top-Agenten. Der ultimative Name ist schließlich »Ta the Tap«. Das bringt massig Geld, läßt den Spieler alle Missionen auswählen und außerdem hat die Forschungsabteilung schon alle Waffen entwickelt, die es im Spiel gibt. (fs)

Wunderschöne Grafik, eine fantastische Story und einige wirklich knackige Puzzles machen »Myst« zu einem der ungewöhnlichsten und spielswertesten Adventures der letzten Monate. Die Entmystifizierung von CD Player haben sich durch die ungewöhnliche Welt geklickt und zeigen Ihnen, wie auch Sie die letzten Geheimnisse lösen und die Bücher zum Leben erwecken.

Die Story

Da die Geschichte von Myst an vielen Stellen nur per schwer verständlicher Sprachausgabe erzählt wird, geben wir hier einen kurzen Gesamtüberblick: Im Intro sehen Sie, wie jemand ein Buch zu zerstören versucht, indem er mit ihm durch eine Spalte zwischen den Welten fliegt. Das Buch gleitet jedoch davon und landet vor Ihren Füßen. Als Sie es zu lesen beginnen, werden Sie in die Welt von Myst hineingezogen.

In einer Bibliothek finden Sie ein rotes und ein blaues Buch, in denen offensichtlich jemand gehalten worden. Sie können diese Menschen nur befreien, wenn Sie alle verlorenen Seiten wieder in die Bücher einlegen. Je mehr Seiten in diese Schwarten eingelegt wurden, desto deutlicher können Sie hören, was die Gefangenen zu Ihnen sagen. Die anderen Seiten sind über vier Welten verstreut und in diese vier Welten können Sie wiederum nur eintreten, wenn Sie deren vier Bücher gefunden haben.

Die Insel Myst

Auf der Insel Myst angekommen, sollten Sie sich erstmal in Ruhe umsehen. Sie können (noch) nichts kaputt machen. Schon das erste Puzzle im Spiel zwingt Sie dazu, sich komplett umgesehen zu haben, sonst ist es nicht lösbar. Direkt an Ihrer Startposition, dem Dock, gibt es nämlich eine Tür, hinter der eine Treppe zu einem seltsamen Brunnen führt. Wenn Sie den Knopf an diesem Brunnen drücken, scheint das Wasser zu verschwinden. Drehen Sie sich hier um 180 Grad und schauen Sie sich den Zettel an der Wand genauer an. Drücken Sie auf den Knopf links über dem Zettel. Im dahinterliegenden Panel können Sie die drei Zahlen eingeben, die auf dem Zettel stehen, um dem Brunnen neue Funktionen zu verleihen. Eine geheime Nachricht erhalten Sie, wenn Sie (wie auf dem Zettel beschrieben, der an einem der Wege liegt), die Zahl der Podest-Schalter auf der Insel eingeben. Podest-Schalter sind die Podeste mit großem Kippschalter,

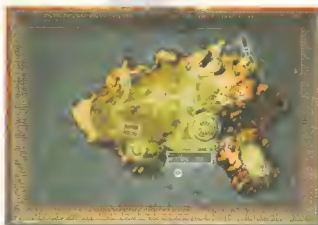


Zum Öffnen der Raumschiff-Tür muß die Spannung genau eingestellt werden

KOMPLETTLÖSUNG: MYST

AusgeMystet

Trotz simpelster Bedienung ist das CD-ROM-Adventure »Myst« gar nicht einfach zu lösen. CD Player knackt die letzten Geheimnisse der Insel, die sich in einem Buch versteckt.



Die Gebäude erscheinen erst auf der Landkarte, wenn die neben ihnen stehenden Schalter umgelegt wurden. Klicken Sie auf den Turm (Kreis, etwa Mitte rechts).

die an allen wichtigen Gebäuden auf Myst stehen. Alle Schalter sollten grundsätzlich eingeschaltet werden, sobald Sie sie erreichen.

Die vier Bücher

Auf der Insel Myst sind vier Bücher versteckt, welche Sie wiederum in vier neue »Zeitalter«, sprich Inseln versetzen. Um die vier Bücher zu finden, müssen Sie zuerst einmal alle sieben erreichbaren Podest-Schalter aktiviert haben. Dann erscheinen auf dem Plan in der Bibliothek die entsprechenden Gebäude. Wenn Sie nun auf das Symbol der Bibliothek selbst klicken, können Sie diese »drehen«. Der entsprechende Sichtstrahl wird rot und bleibt einen Augenblick stehen, wenn Sie auf einen interessanten Ort gestoßen sind. Jetzt müssen Sie durch den Geheimgang hinter den Büchern, der erscheint, wenn Sie eines der Bilder an der Wand anklicken. Mit dem Lift fahren Sie noch oben. Dort finden Sie zum einen einen Spalt, der Ihnen beim Durchgucken zeigt, wo das Buch versteckt ist.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Spaltess sehen Sie einen Hinweis, wie Sie an das Buch herankommen.

Buch Eins: Im Raumschiff
Um das Raumschiff zu öffnen,



müssen Sie den unterirdischen Generator-Raum finden. Der Hinweis im Turm, »59 Volts«, sagt, wieviel Strom Sie erzeugen sollen. Dazu dürfen nicht alle roten Schalter gedrückt werden. Wenn Sie dem Raumschiff zuviel Strom geben, fliegt eine Sicherung raus. Diese können Sie wieder einlegen, wenn Sie auf den Kabelturm klettern, der kurz vor dem Raumschiff steht. Wenn Sie genau 59 Volt auf der rechten der beiden Anzeigen lesen können, läßt sich die Tür im Raumschiff öffnen. Dort ist zur Linken ein Codeschloß, welches mit einer Tonfolge entriegelt wird. Diese Tonfolge steht in einem der Bücher in der Bibliothek. Die Orgel zur Rechten ist dazu da, die Töne vorher zu

hören. Spielen Sie also erst die Note, die auf der Zeichnung mit der »1« bezeichnet ist. Merken Sie sich den Ton und stellen Sie den ersten Schieberegler auf diese Tonhöhe ein. Verfahren Sie identisch für alle anderen Regler und das Buch erscheint. Absolut unmusikalische Menschen können auch die Tasten zählen und die Schieberegler entsprechend viele Pixel nach oben bewegen.

Buch Zwei: Das Zahnrad

Der Hinweis »2:40« bezieht sich auf die Uhrzeit, die Sie am Uhrenturm

einstellen müssen, um den Weg hinein freizulegen. Im Uhrenturm befindet sich eine weitere Maschine, an der Sie den zweiten Teil des Hinweises (2 2 1) einstellen sollen. Das geht nur mit einem Trick: Wenn Sie



Das ist die Melodie, die Sie am Cadeschloß einstellen müssen

den rechten Hebel festhalten, dreht sich nur eines der drei Räder weiter. Ist die Kombination eingestellt, öffnet sich das große Zahnrad am Dock und Sie können dort das zweite Buch finden.

Buch Drei: Das Schiff

Das dritte Buch befindet sich im versunkenen Schiff.

Die drei Hinweise (Oct 11 1984 10:04 AM, Jan 17 1207 05:46 AM, Nov 23 9791 06:57 PM) beziehen sich auf die Uhrzeiten, die Sie im Planetorium (Gebäude mit dem Zahnarztstuhl) einstellen sollen. Vergessen Sie nicht, vorher das Licht auszumachen. Malen

Die Schieberegler müssen auf den Tan genau (respektive den Pixel genau) eingestellt sein, damit das Buch erscheint



Das Fort in der Welt der Mechanik kann sich um seine eigene Achse drehen; nur so kommen Sie an zwei andere kleine Inseln heran.



An diesem Simulator üben Sie die Bedienung der Drehmechanik des Forts

dem Wasser auf. Die gesuchten Symbole sind das Blatt, der Käfer und die Schlange.

Buch Vier: Der Baum

Die Hütte im Wald enthält einen Safe, dessen Kombination der Hinweis aus dem Turm ist (7 2 4). Öffnen Sie den Safe, nehmen Sie ein Streichholz und zünden es an der Reibfläche an. Dann starten Sie den Ofen, indem Sie das kleine rechteckige Kästchen links mit dem Streichholz berühren. Drehen Sie am Rad bis zum Anschlag. Nach einer Weile hören Sie ein stampfendes Geräusch. Das ist der große Baum hinter der Hütte, der jetzt nach oben bewegt wird. Lassen Sie ihn ein paar Mal stampfen; dann drehen Sie das Rad wieder zu. Laufen Sie schnellstmöglich zum Baum, der jetzt wieder im Boden versinkt. Im richtigen Augenblick gehen Sie in die Öffnung und der Baum wird zum Fahrstuhl, der Sie zum letzten Buch bringt.

Die vier Welten

Jedes der vier versteckten Bücher transportiert Sie in eine andere Welt. Dort finden Sie im wesentlichen jeweils eine rote und eine blaue Seite für die Bücher in der Bibliothek. Sie können immer nur eine Seite bei sich haben, also sollten Sie entweder zweimal durch alle Welten gehen oder aber nur eine Farbe sammeln,

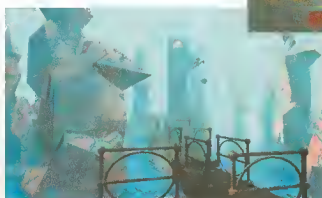
um zumindest eine Hälfte der Geschichte zu erfahren. Außerdem finden Sie eine geteilte Notiz, die für das Finale entscheidend sein wird. Schreiben Sie die beiden Hälften genauestens ab.

Welt Nummer Eins: Die Dünen

Über die gesamte Welt der Dünen sind Mikrofone verteilt, die mittels Antennen Geräusche an einen zentralen Ort senden. Die einzige verschlossene Tür ist mit einem Codeschloß ähnlich dem Raumschiff gesichert. Diesmal müssen Sie aber keine Melodie, sondern eine Geräuschfolge eingeben. Suchen Sie die fünf Mikrofone und aktivieren Sie die Sender, indem Sie auf die entsprechenden Knöpfe drücken. Aktivierte Sender erkennt man am leuchtenden Symbol. Der Sender mit dem Wind-Symbol hat eine nach unten führende Leiter. Klettern Sie runter, schalten Sie das Licht



Der Empfänger muß ein Zehnteilgrad genau auf die Sendemikrofone eingestellt sein



In der Welt der Dünen sind fünf Mikrofone versteckt, die Sie aktivieren müssen

an, gehen Sie durch den Tunnel und Sie landen beim Empfänger. Hier müssen Sie für jeden der fünf Sender die Empfangsantenne ausrichten. Klicken Sie auf ein Symbol, dann rotieren Sie die Antenne, bis Sie das Geräusch hören. Blinkende Pfeile bedeuten, daß Sie noch in diese Richtung feinabstimmen sollten. Der erste Sender ist am schwersten zu finden; probieren Sie sich lieber erst an den anderen vier. Für den Notfall hier die genauen Winkel aller fünf Sender: 153,4; 130,3; 55,6; 15,0; 212,2. Drücken Sie jetzt die Summenaste unten – nun erfahren Sie die Reihenfolge, in der Sie die Geräusche am Codeschloß einstellen müssen. Einige Gänge hinter der Tür mit dem Codeschloß finden Sie ein Gefährt. Setzen

Sie sich hinein und fahren Sie los. Falls Sie keine Lust haben, sich einen Plan des U-Bahn-Labyrinths anzulegen: Die richtigen Richtungen lauten: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE.

Welt Nummer Zwei: Mechanik

Das Buch im Zahnrad befördert Sie in eine Mechanik-Welt. Wichtigster Punkt ist das Fort in der Mitte, welches drehbar ist. Ihr Ziel ist es, das Fort so zu drehen, daß Sie die Kombination für den Schalter am »Eingang« der Welt erhalten. Gehen Sie in das Fort und suchen Sie den Raum mit den Waffen. Dort ist eine Simulation des Drehvorgangs abrufbar. Wie Sie merken, löst der linke Hebel das Fort aus der Verankerung, der rechte dreht es. Üben Sie mit dem Gerät, denn beim richtigen Drehmechanismus können Sie nicht sehen, was passiert.

An einer Stelle im Flur befindet sich ein roter Knopf.

Drücken Sie diesen, erscheint eine Treppe. Gehen Sie nach unten. Dort ist ebenfalls ein Drehmechanismus für das Innere des Forts. Ziehen Sie solange am rechten Hebel, bis in der kleinen Grafik die Öffnung der beiden Kreise nach unten zeigt; die Grafik wird dann rot. Verlassen Sie den Keller und drücken Sie wieder auf den roten Knopf. Dort, wo die Treppe war, sollte jetzt ein Durchgang zu einem Lift erscheinen.

Mit dem Lift fahren Sie nach oben. Bevor Sie aussteigen, drücken Sie den mittleren Knopf; der Lift fährt jetzt halb nach unten und Sie können an die Drehkontrollen auf dem Liftbalken heran. Drehen Sie das Fort so, daß Sie an die beiden kleineren seitlichen Inseln herankommen, auf denen jeweils die Hälfte der Kombination steht. Diese geben Sie am Schloß ein, drücken den roten Knopf und gelangen so in einen neuen Raum, in dem ein Myst-Buch liegt, welches Sie zurück zur Bibliothek schickt.

Welt Nummer Drei: Das Schiff im Stein

Wichtigstes Element dieser Welt ist ein Sonnenschirm, unter dem drei Schalter zu finden sind. Jeder der Schalter pumpt das Wasser aus einer anderen Kammer der Welt. Nur eine Kammer kann ohne Wasser sein, da nur ein Schalter aktiv sein darf. Die drei Pumpen sorgen von links nach rechts für das Schiff, die Tunnel und den Keller des Leuchtturms. Zuerst sollten

Sie das Wasser aus dem Leuchtturm pumpen. Im Leuchtturm können Sie nun eine Wendeltreppe nach unten gehen. Die dort liegen-



Auch bei diesem Codeschloß werden die Schieberregler absolut exakt justiert



Im Stein, der
auch das
Schiff
gefangen hält,
finden Sie
luxuriös
ausgestattete
Quartiere

Die drei Schalterpumpen, von links
nach rechts, das Wasser im Schiff, Keller
und Leuchtturm aus

de Truhe hat einen Hahn: Lassen Sie mit dem Hahn das Wasser aus der Truhe, drehen Sie den Hahn wieder zu (wichtig!) und lassen Sie wieder Wasser in den Leuchtturm laufen. Nun schwimmt die Truhe oben und kann mit dem Schlüssel aufgeschlossen werden. In der Truhe liegt der Schlüssel für die Tür über Ihnen. Dort oben finden Sie einen Generator mit Kurbel; laden Sie damit die Leuchtturm-Batterien auf.

Gehen Sie nun zum Teleskop und suchen Sie nach dem Leuchtturm, der jetzt hell blinken sollte. Notieren Sie sich die Gradzahl, die im Teleskop beim Leuchtturm zu sehen ist. Pumpen Sie das Wasser aus den Tunneln und gehen Sie hinunter in die Schlafzimmern; hier finden Sie unter anderem die Buchseiten. Auf dem Weg nach unten sallen Sie gegen alle Vertiefungen in der Wand drücken; eine davon gibt nach und öffnet eine geheime Kammer. Drücken Sie dann auf dem Kampfbogen genau den Knopf, welcher der Gradzahl entspricht, die Sie vorhin am Teleskop notiert haben. Damit schalten Sie das Licht im Schiff ein.

Pumpen Sie nun das Wasser aus dem Schiff und gehen Sie so tief es nur geht hinein. Wenn Sie dann auf einen Tisch klicken, erscheint dort das Buch, welches Sie zurück zu Myst bringt.

Welt Nummer Vier: Bäume im Wasser

Auch für diese Welt lohnt es sich, den entsprechenden Plan aus der Bibliothek zu haben. Um die Maschinen auf dieser Welt in Bewegung zu setzen, müssen Sie erst einmal zur Windmühle und dort den Wasserhahn am großen Wasserbehälter aufdrehen. An allen Weggabelungen gibt es Schalter, die das Wasser nach links oder rechts in die Röhren weiterleiten; sorgen Sie dafür, daß das Wasser ungehindert dorthin fließen kann, wo Sie es benötigen.

Zuerst sallen Sie den Lift aktivieren; wenn Sie den Motor am Lift brummen hören, ist genug Wasserdruck vorhanden. Gehen Sie in den Lift und schließen Sie

die Tür, sonst fährt er nicht los. In den Bäumen suchen Sie die Wendeltreppe und gehen diese nach unten. Dort können Sie eine Tür öffnen, die Ihnen ab sofort den direkten Weg nach oben freigibt. Lassen Sie das Wasser jetzt zur Pumpe an der Wendeltreppe fließen. Benutzen Sie den Lift an dieser Treppe, um nach eine Ebene höher in die Bäume zu gelangen. Dort finden Sie die Buchseiten.

Wenn Sie das Wasser an die Stelle fließen lassen, wo die Stege unvermittelt aufhören, und dort an einem Hebel ziehen, erscheint ein weiterer Steg. Folgen Sie diesem bis zu einem Lift und dann weiter, bis zu einer Kurbel. Diese Kurbel verlängert ein Rohr, wenn Sie daran drehen, um so den Wasserdruck auch bis zum letzten Lift weiterzuleiten. Wenn Sie mit diesem nach oben fahren, finden Sie das Buch, welches Sie zurück nach Myst bringt.

Finale: Wieder auf Myst

Wenn Sie fleißig waren, sind jetzt fast alle Seiten im roten und blauen Buch. Außerdem können Sie sich nach eine weiße Seite besorgen, wenn Sie den Anweisungen in den gefundenen Notizen folgen: Schalten Sie alle Podest-Schalter ein, und dann den, der in der geteilten Notiz angegeben war, wieder aus. Im entsprechenden Podest erscheint die weiße Seite.

Die Gefangenen der Bücher geben Ihnen Anweisungen, wie Sie an die jeweils letzte rote und blaue Seite kommen, indem Sie im Kamin ein weiteres Geheimschloß öffnen. Die Kombination dazu steht in einem der Bücher auf der Seite, die Ihnen die Gefangenen nennen (Seite 48). Sie erreichen einen neuen Raum mit den letzten fehlenden Seiten und einem neuen, grünen Buch. Jetzt müssen Sie sich entscheiden:

Trauen Sie einem der beiden Gefangenen? Wagen Sie vielleicht entgegen aller Warnungen, das grüne Buch zu öffnen und zu lesen? Wir wünschen Ihnen eine weise Wahl... (bs)



In den Baumkranen verstecken sich nicht
nur zwei weitere Seiten aus den Büchern

Inserenten- verzeichnis

B. B. & B	71
Blue Byte Software	33
Electronic Arts	2, 3
DMV Software	57, 89
DMV Vertrieb	45-48, 83, 87
GALAXY	41
KM-Comp. +	
Kommunikation	14, 15
Logitech SA	91
OKAY – Soft	71
Peroka Soft	41
Rushware GmbH	25, 92
Software Corner	27
Versand 99	21

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie
bei Schriftverkehr
und Zahlungen
neben der
vollständigen Anschrift
stets Ihre Abo-
Nummer.

Sie vermeiden
damit unnötige
Verzögerungen
bei der
Bearbeitung
Ihres
Abonnements.

Vielen Dank

Ihre
DMV-Versandabteilung

TREKKIE-TROST

Spack an Brücke: Erdlinge lösen sämtliche Probleme bei »Star Trek: 25th Anniversary« – faszinierend!

Sie dürfen den Stimmen von Shatner, Nimoy & Co. nicht bis zum letzten Dialog lauschen, weil ein Sackgassen Puzzle im Weg steht? Dem Vulkanier kann geholfen werden: Anlässlich der CD-ROM-Veröffentlichung von »Star Trek: 25th Anniversary« knacken wir für Sie die gesammelten Rätsel.

1. Mission

Auf dem Planeten gibt es natürlich keine Dämonen. Das stellt die Crew spätestens dann fest, wenn sie Klingonen am Höhleneingang begegnet. In der Höhle sollten Sie die Steine von oben nach unten wegphasen, um keinen Stein Schlag auszulösen. Die Hand eines Klingonen dient als Schlüssel, nachdem Spock sie im Labor der Siedlung repariert hat.

Die Schalterstellung am Computer entspricht der einer Sonnenfinsternis: Alle drei Schieberegler gehören in die Mittelposition. Der Schlüssel, um den das Alien bittet, ist das Metallstück aus der Sammlung seltsamer Gegenstände im Labor. Um die volle Punktzahl zu erreichen, muß McCay alle Kranken heilen und dazu die Beeren vom Höhleneingang pflücken und in Medizin verwandeln.

2. Mission

In der Massoda können Sie auf zwei Arten auf die Brücke vordringen: Indem Spock den Transporter repariert oder Sie das Kraftfeld ausschalten. Die zweite Methode ist einfacher, deswegen hier die Tips dazu: Nach Heilung des Transporter Ingenieurs erhält man ein (bei dieser Lösung nutzloses) Werkzeug. In der Brigg kann nur Spock die Bombe entschärfen. Die Gefangenen sagen dann, wie Sie das Kraftfeld ausschalten können.

Einen brouchboren Phaser-Schweißer erhält man, indem der leere Schweißer mit einem Phaser aufgeladen wird (also das Schweiß-Symbol auf das Phaser Symbol ablegen). Wer wenig schießt, hat mehr vom Leben (und erhält mehr Punkte).

3. Mission

Die Romulaner halten sich auf dem unteren Deck der Raumstation auf; kommen Sie ihnen nicht zu nahe, solange sie nicht ausgeschaltet sind. Zuerst muß vulkanisches Lachgas hergestellt werden. Dazu brauchen Sie den Synthesizer, die beiden passenden Gasla-



schen und etwas Isoliermaterial. Die beiden Gasflaschen transportiert man mit dem Anti-Grav Gerät. Das Isoliermaterial finden Sie hinter einer versteckten Klappe in einem der Maschinenräume.

Leiten Sie das Gas in den Lüftungsschacht, der nach unten führt. Das Heilmittel gegen die Viren erzeugt McCay nach ähnlicher Methode: Erst einmal das passende Gas synthetisieren, dann die Bakterien mit dem Gas abblöten und die abgetöteten Bakterien wieder in den Synthesizer packen, um das Serum zu brauen. Neben Spock sollten auch die Romulaner geheilt werden.

4. Mission

Eine geheimnisvolle Mission, die durch die Anwesenheit von Harry Mudd nur noch komplizierter gemacht wird. Die zahlreichen Mißgeschicke von Harry sind nicht vermeidbar; so ist das Leben. Das Werkzeug, daß im vorderen Schiffsteil liegt, ist für die Reparatur der Lebenserhaltungseinheit notwendig. Um den krank und wild gewordenen Harry zu heilen, muß erstmal Spock mit seinem Nervengriff ran. McCay kann dann die Maschine bedienen. Das Waffensystem ist zu nichts nütze, kann aber an Bord der Enterprise begebaut werden. Auch der Entschmutzer (Degrimer) bringt Ihnen nichts – außer mehr Punkten, wenn Sie die Linse darauf setzen und seine wahre Funktion erkennen. Um die Computersysteme zu entschlüsseln, müssen Sie Spock und McCay immer wieder fragen und mit Gegenständen »benutzen«.

5. Mission

Ein Zweiteiler, dessen erster Abschnitt nach recht einfach ist: Blockieren Sie mit einem Stein das Loch und schnappen Sie sich so die Schlange. Dann werfen Sie mit Steinen, die Sie am Moos klebrig gemacht haben, nach den Lianen. Am Wächter kommt man vorbei,

wenn die Schlange gezeigt wird. Über den Fluß gelangen Sie sicher, wenn Sie eine bestimmte Pflanze hineinwerfen, die das Monster vertreibt.

Wenn Sie im zweiten Teil nach dem Prozeß im Raum mit dem Energie-Monster sind, neutralisieren Sie dieses wie folgt: Phasern Sie auf den Boden und rühren Sie mit einem der Holzstäbe in der entstandenen Lava. Dann wirft man den nun metallisierten Stab in das Energiebündel. Wenn Uhura den Öffnungscod her ausgefunden hat, können Sie sich die Tür entweder mit oder ohne Spezialcode öffnen lassen. Durch den Spezialcode gelangt man bald ins Freie, ohne ihn landet die Crew in einen Raum mit einer Energiekugel (einfach bephasern) und einem Alien-Computer, der bei richtiger Bedienung die Arbeit erledigt.

6. Mission

Zum Ausklang noch mal was einfaches; allerdings sollten Sie den Computer der Enterprise über die Zahlensysteme auf Basis 3 ausfragen. Die Code-Nummern für die Türschlüssel sind nämlich in den Antworten des Computers enthalten (es sind die »heiligen Zahlen« der Einwohner).

Einen Schlüssel bauen Sie selbst, indem Spock mit dem Tricorder das Schloß untersucht, dann den Laser steuert und eine Maske für den Schlüssel in den Feld brennt. Die Steine auf der Oberfläche enthalten das Material, um in diese Form einen Schlüssel zu gießen. Die beiden Computer müssen lediglich per Kabel verbunden werden, um das letzte Problem zu lösen.

7. Mission

Der Adventure-Teil hat hier nur Dummy-Funktion; es gibt keine Rätsel zu lösen, sondern nur etwas Hintergrundstory zur darauf folgenden, sehr schweren Raumschlacht. (hl)

PRAXIS-KNOWHOW IM KLARTEXT: WINDOWS KONKRET

Jetzt am Kiosk!

Das ist WINDOWS KONKRET: ■ Praxisorientiertes PC-Wissen für mehr Produktivität unter Windows – leicht verständlich aufbereitet! WINDOWS KONKRET bringt Ihnen: ■ Wertvolle Hilfen, Vergleichstests, Kurse, Workshops und vor allem jede Menge Tips & Tricks! Von WINDOWS KONKRET profitieren Sie: ■ Mit sofort einsetzbaren PC-Lösungen in klarer Sprache!



7/94
WINDOWS KONKRET
DIE ZEITUNG FÜR ALLE PC-NUTZER UND SYSTEM-ADMINISTRATOREN

Das große Schriften-ABC
Alles über Fonts, Typografie, TrueType, Schriftenmanager und, und, und ...

SPECIAL:
Es ist ihr Geld
So haben Sie Ihre Finanzen im Griff!

Fax-Lösungen
Alles komplett:
Der einfache Weg zu Fax, Btx und DFÜ

Große Leserumfrage:
IBM-PC zu gewinnen!

Erster Test:
IBM DX4 mit 100 MHz

50 mal zu gewinnen:
Fax-Software von Traveling Software

Shoot-Out!
Wer ist besser:
PC Tools oder Norton Desktop?

Präsentieren ist (k)eine Kunst
Wie Sie Zahlen perfekt in Form bringen

WINDOWS KONKRET – DIE VERSTEHT MAN.



SAM & MAX

KOMPLETT

Für alle Bigfoot-Retter und Graf-fenhals-Fans gibt es hier die Komplett-lösung zum aktuellen LucasArts-Adventure. Privatedetektiv Sam persönlich berichtet von seinem jüngsten Fall.

Hi, ich bin Freelance-Polizist Sam, und das schmutzig-weiße Hasenohr dahinten ist mein Partner Max. Zusammen haben wir gerade einen wahnsinnig interessanten Fall abgeschlossen, den ich hier zum Besten geben werde. Es begann alles in unserem abgefallerten Schmuddelbüro...

Unser Boß ruft an, weil es im nahen Jahrmarkt wohl etwas Zoff gegeben hat. Also hole ich sämtliche Knete aus dem Mauseloch, packe meine Schwarzlichtbrille ein und stiefle mich mit Dummerchen nach unten. Draußen sträubt sich unsere Informanten-Katze etwas, aber Maxlein hilft gerne etwas nach – klein und pervers, wie er nun mal ist. Danach geht's in meinem stolzen Schlitten zum Rummelplatz, wo uns am Eingang zwei menschenähnliche Gestalten begegnen. Anscheinend ein Country-Sänger nebst Leibwache, jigit!

Sind wir hier auf dem Rummel?!

Da uns der verblödete Feuerschlucker nicht reinlassen will, halte ich ihm den schriftlichen Auftrag unter die Nase. Im Zelt finden wir ein siamesisches Zwillingpaar, das irgendwas von wegen entlaufenem Bigfoot und verschwundener Giraffenlady daherschwält. Aha, das ist also unser taller Auftrag: Geiselbefreiung! Als Profi klaube ich natürlich zunächst das herumliegende Hörbühl auf und nehme dann die einge-

glaste Hand mit. Kann ich bestimmt mal gebrauchen – als Weihnachtsgeschenk für Max, zum Beispiel.

Da uns die Wärter-Mißgeburt ein Freiticket gegeben hat, treiben wir uns danach ein wenig auf dem Jahrmarkt herum. Der Wohnwagen hinter dem Zelt ist leider verschlossen, dafür kann ich beim Ratten-Klopfen meiner sadistischen Neigung nachgeben. Mein Gewinn besteht aus einer leicht unvollständigen Taschenlampe, in die ich flink die Schwarzlicht-Brille reinschraube. Auch die Vergrößerungslinse des danebenstehenden Apparates ist nicht vor mir sicher – salte die das Zeug doch besser befestigen! Wir gehen nach links weiter zum Tragödien-Trip, den wir aufgrund Max' Todessehnsucht ausprobieren.

Dummerweise hat sich nach der Fahrt mein gesamter zusammengeklauter Müll in Luft aufgelöst, so daß ich mich gezwungen sehe, mir vom zuständigen Bur-schen einen »verloren«-Coupon in die Hand drücken zu lassen. Beim Eingang, neben dem Feuer-schluckerzelt, steht das zugehörige Fundbüro. Innen bekomme ich nicht nur mein verlorenes Inventar zurück, sondern als Bonus auch noch einen fischartigen Magneten. Wie schön!

Obwohl ich Max überhaupt nicht ausstehen kann, besuchen wir den Tunnel der Liebe. Mir dem zugehörigen Schwan geht's auch gleich los – hinein in den doch etwas düsteren Tunnel. Wie gut, daß ich vorher

erst die Taschenlampe funktionsfähig gemacht habe! Als wir während der Fahrt an einem Sicherungskasten vorbeikommen, mache ich, was jeder gewitzte Hundedetektiv in dieser Situation tun würde: Ich packe meinen müffenden Partner, tunke ihn ins Wasser und knalle ihn auf die Sicherungen. Netterweise bleibt dadurch der Schwan stehen, so daß wir uns die Hinrichtungsszene rechts anschauen können.

Das Begulachten eines bestimmten Bortes öffnet eine Geheimtür, hinter der sich ein maukwarziger Charakter verbirgt. Dieser verspricht uns den Schlüssel zum Wohnwagen, sofern wir mit einer Ladung Pralinen rüberkommen. Der Schnarner! Aber was bleibt mir anderes übrig? Sicherungshebel betätigt, zum Auto zurückgeschlufft – schon düsen wir zur nächstgelegenen Raststätte.

Maulwürfe, Fische und Alligatoren

Der Karl hinter den Tresen gibt mit seiner jahrelangen Ausbildung an. Er darf sie mir zuliebe sofort unter Beweis stellen und die abgetrennte Hand aus dem Glas befreien. Da Stubenreim Maxlein auf den Abort muß, lasse ich mir auch noch den Toilettenschlüssel aushändigen. Lustigerweise hängt an dem Ding eine Feile, wohl zur Diebstahlsicherung...

Während mein Partner beschäftigt ist, kaufe ich die Pralinen, bezahle und gehe nach draußen. Dort passe ich Max ab, bevor dieser den Schlüssel zurückgeben kann – die Feile kann man ja vielleicht noch brauchen. Da ich grundsätzlich alles mitnehme, was nicht augenogelt ist, verstecke ich auch den am Boden liegenden Pappbecher in meiner Schachtel.

Danach geht's zurück zum Jahrmarkt, wo uns der Maulwurfmann zum Dank ein Brecheisen überreicht und uns mit einer seiner äden Geschichten quält. Er hat aber recht: Das Brecheisen ist der ideale Schlüssel zum Wohnwagen der Giraffenlady, auch wenn ich mich beim Öffnen nicht ganz so elegant anstelle, wie man das eigentlich von mir gewohnt ist. Drinnen lasse ich ein Kleid und das Überbleibsel einer Golfparlie mitgehen.

Da wir nichts Besseres zu tun haben, fahren wir zum größten Knäuel der Welt. Im Museum unten erzählt uns ein Langweiler von der Welt der Fische. Danach sausen wir per Seilbahn Richtung Höhenrestaurant, wo ein halbseitner Fakir munter Metallgegenstände ruiniert. Den verborgenen Schraubenzieher nehme ich dankbar an, noch dankbarer allerdings wäre ich, wenn wir irgendwie auf die andere Seite des Restau-

In der Raststätte gibt's Pralinen und eine Feile



rants kommen könnten. Dort ist nämlich nicht nur ein Fische-zerschneppelnder Koch zu sehen, sondern auch ein loses Seilende.

Nun ja, aus reiner Verlegenheit besuchen wir eben das Anglerparadies. Der Fischer dort wirkt etwas einseitig interessiert, macht aber einen guten Fang. Kaum ist das hinter ihm liegende Netz voll, kommt aus Richtung des Giganto Kräuels auch schon ein Hubschrauber angeschrubbelt und nimmt die Fischladung mit. Das inspiriert mich dermaßen, daß ich einen herumstehenden Eimer voll mit Glibberzeug einstecke und dann mit meinem Schraubenzieher an dem im Wasser stehenden Plastikfisch herumspiele. Meiner natürlichen Neugier folgend krawele ich in den Fisch hinein, und bitte Sam mehr oder weniger autoritär, mir zu folgen. Durch den kleinen Albino bekommt das Ding Übergewicht, kippt ins Wasser und wird vom Angler brav eingefangen. Der Hubschrauber läßt nicht lange auf sich warten und befördert uns auf die gewünschte Seite des Kräuel-Restaurants. Der Koch schaut leicht überrascht drein und rennt in die Küche, um ein größeres Messer zu holen. Während er weg ist, packe ich schnell meinen handlichen Partner und setze seine gut entwickelten Beißwerkzeuge ein, um ein großes Stück Seil abzutrennen.

Danach müssen wir erst einmal die Flucht antreten, und zwar nach unten. Als nächstes besuchen wir den Gator-Golfklub. Nach dem Plausch mit dem Platzbetreiber ziehe ich beiläufig den Golfballgreifer aus dem Papierkorb und betrete mit Dummbacke die eigentliche Anlage. Sofort treffen wir auf den unsympathischen Country-Zwerg plus Bodyguard. Bei der unweigerlichen Auseinandersetzung mit letzterem bleiben Max und ich knapp zweiter Sieger – Hasenfuß landet in einem Glaskasten auf der kleinen Insel.

Habe ich schon erwähnt, daß wir uns an einem trüben, von nicht gerade wenigen Alligatoren verseuchten See befinden? Um Pleiten-Max zu helfen, tausche ich erst einmal den Golfball mit dem Fischer aus, der mir eh' langsam die Klamotten durchstinkt. Dann benutze ich einen Galfschläger, um die Fische so in den Teich zu schießen, daß noch und nach alle Krokodile in einer Reihe liegen. Sobald meine dolchzahnbewehrte Behellsbrücke fertig ist, hoppelte ich drüber, um meinen Partner zu befreien. Neben einem weiteren Büschel Bigfoot-Haare bringt die Untersuchung des Glaskasten-Unterbaus nach eine gar seltsame Vortex-Glaskugel mit sich – das Souvenir einer weiteren spannenden Touristenattraktion.

Ehrlich, ich bin nicht betrunken!

Entweder färbt der nicht zu leugnende Irrsinn meines Partners langsam auf mich ab – oder es geht hier wirklich nicht mit rechten Dingen zu. Wie dem auch



Der Bösewicht Bumpus und sein fieser Leibwächter

sei, bei der Souvenir Braut finde ich ein weiteres Bigfoot-Haarbüschel, das ich dankbar aufklaube. Im Flur würde ich gerne durch die beiden Türen rechts gehen, finde sie aber verschlossen vor. Um von meiner Planlosigkeit abzulenken, gebe ich vor, mein Konterfei bewundern zu wollen – und laute aus Versehen durch den Wasser-Spiegel in einen Geheimraum. Dort befinden sich zwei riesige Magneten, die anscheinend für einen Teil der wundersamen Vortex-Phänomene verantwortlich sind. Beide Magneten lassen sich per Hebel an- und abschalten, wobei sich je nach Kombination der beiden Hebel die Hintergrundfarbe ändert. Schlau wie ich bin, stelle ich den Farban so ein, daß er einer der beiden verschlossenen Türen gleicht. Diese läßt sich nun auch tatsächlich öffnen, juh! Dahinter treffe ich einen nahen Verwandten des Maulwurfmanns, der ebenso wie dieser die unangehme Eigenschaft hat, Gegenleistungen für seine Hilfe zu fordern. Einen Ring will die arme Mißgeburt haben, noch dazu einen, den er im Riesen-Walknäuel verloren hat. Wer ist eigentlich auf dieses Sprichwort von der Nadel im Heuhaufen gekommen?

Wieder beim Wallball angelangt, latschen wir ins Museum. Dort gehe ich ganz nach rechts und bastele mir aus Golfballgreifer und Fischmagnet eine halbautomatische Ring-Suchmaschine. Ich benutze das Ding am Walknäuel und finde fast sofort das »Kleinod!« Maulwürfen freut sich brav darüber, läßt dann eine Geschichte über den Frog Rock los und beschenkt mich mit einem Zauberpulver. Meine Dankbarkeit kennt keine Grenzen.

Da uns die Trauergestalt nicht verraten hat, wo der aminöse Felsen zu finden ist, müssen wir uns ebenfalls zum Seilknäuel aufmachen: Oben im Restaurant befindet sich doch ein Münzfernglas! Natürlich ist das Ding kaputt, aber ich ziehe kurzerhand die aus dem Boden schauenden Stromkabel heraus und verbinde sie mit dem Guckapparat. So ein Stromschlag ist doch wirklich auszuhalten, gell, Mäxchen? Jetzt noch die Johrmart! Linse eingesetzt und schon kann die Suche rei losgehen.

Dank meiner hundsjahrelangen Berufserfahrung habe ich Frog Rock schnell aufgespürt, und nach

schneller sitzen wir in meinem Flitzer auf dem Weg dorthin. Am Felsen angekommen, werfe ich die drei Bigfoot-Büschel auf den Stein und streue das Zauberpulver drüber. Jetzt hab wir ein neues Ziel auf unserer Highway-Karte: Bumpusville, die Heimat des singenden Gortenzwergs.

Die furchtlose Befreiung

Irgendwie scheint der Country-Wicht eine kleine Berühmtheit zu sein, zumindest ist seine Absteige ziemlich protzig. Wir betreten dieselbe und wandern nach rechts, bis wir das Schlafzimmer von Conroy Bumpus erreichen. Von Max ausgeschaltet, greife ich mir die Perücke, wo aber dummerweise einen Alarm auslöst und das Muskelpaket auf den Plan ruft. Naja, versuchen wir's halt erneut.

Wieder im Schlafzimmer, fahre ich zum Truck Bett hoch, stibitze das Kopfkissen und hole mir per Greifer eines der Bücher. Während ich mich daraufhin angestrengt über Haushaltsroboter informiere, pennt mein fauler Partner eine Runde. Nach Beendigung meiner Lektüre stöbere ich in den Haushaltsroboter auf und pole ihn um: Der Trick ist, den roten, also »verbotenen« Raum links für die Putzaktion zugänglich zu machen. Prompt läuft der fleißige Robo auch dorthin und ebenso prompt rast ihm der Leibwächter hinterher. Die Bahn ist also frei für uns; schauen wir doch mal in den Nachbarraum des Schlafzimmers. Wow, ein Cyberspace-Helm! Investigativ, wie ich momentan aufgelegt bin, stülpe ich mir das Ding über und spiele König Artus:



Sie mögen sich einfach: Sam und Max im Tunnel der Liebe



Aus diesem Zelt ist der Bigfoot verschwunden

Schwert aus dem Fels ziehen, Drachen bekämpfen, in das bei meinem glanzvollen Sieg erscheinende Herz hineingreifen – fertig! Fertig scheint auch Albino Max zu sein, wieso nur?

Sei's drum! Wir stiefeln mutig durch den Flur nach links, wo ich schnell das Muir-Gemälde mitgehen lasse. Danach geht's durch die Tür in den Showraum und mitten hinein in eine qualvolle Konzertkostprobe von Conroy Bumpus höchstpersönlich. Nur die Tatsache, daß unsere beiden gesuchten Geiseln an der Vorführung beteiligt sind, hält mich im Raum.

Zum Glück verläßt Conroy bald die Szene, so daß ich mit dem eben gefundenen Schlüssel die Alarmanlage abschalten und glorreich Bigfoot nebst Giraf-lenday befreien kann.

Was, das war's noch gar nicht?

So was von undankbar, also wirklich! Aber so einfach läßt sich Hundetelektiv Sam nicht abschütteln: Mit meinem Superfitter folgen wir den beiden zur Jungle Bar. Dort freunde ich mich, wozu auch immer, mit dem Türsteher an, da ich genau das richtige Utensil für sein Fuß Wehwechen dabei habe. Die Empfangsdame drängt mir zwei Werbeprospekte auf, die ich aus Langeweile genauer unter die Lupe nehme.



Oje, daneben-gelassen!

Da der Türsteher uns nicht durchlassen will, sehen wir uns zum Zeitvertreib die beiden bewarbenen Attraktionen an. Das Gemüsemuseum ist für einen Vegetarier wie mich nicht uninteressant. Vor allem die Conroy-Zucchini, die ich mir geben lasse, könnte noch nützlich sein. Bei der Gemüsekinsterin gebe ich noch schnell einen Muir-Kopf in Auftrag und ziehe dann mit Mini-Maxi weiter zum Dinopark.

Dort kommt mir angesichts des künstlichen Mammuts und eines teerverdeckten Badeteichs eine ebenso geniale wie komplexe Idee, wie man an Türsteher der Jungle-Bar vorbeikommen könnte. Zunächst einmal gehe ich hoch zum Absprungpunkt der verrückten Springer. Oben angekommen modifiziere ich meinen Greifer mit dem Poppbecher und ziehe dann einen Bungee-Anzug an. Ich ergreife das Seil und stürze mich todesverachtend in die Tiefe. Im richtigen Moment benutze ich meinen Becher-Greifer mit der teerverklumpten Teichoberfläche.

Als nächstes kommt das Mammut dran. Ein dezentler Hinweis an Max genügt, und schon läßt er seine Aggressionen an der wehrlosen Attrappe aus. Nachdem er sich ausgelobt hat, ist meine Müllsammlung um einen großen Fellvorrat reicher. Der T-Rex ist doch bestimmt auch zu irgendetwas gut – bei den Zähnen, die der hat! Nachsinnend lasse ich das idiotische Tan-

band ablaufen, und stappe es genau dann, wenn der Dino sein Maul sperrangelweit offen hat. Nun benutze ich das Seil mit dem Beiß, und dann mit Max, dem ich so mal wieder meine starken freundschaftlichen Gefühle beweisen kann. Mit meinem Straßenkreuzer erledige ich schließlich den Rest – im nächsten Hundeleben werde ich bestimmt Zahnarzt.

Bigfoot-Party, wir kommen!

Im Früchtemuseum wird nun die fertige Muir-Frucht abgeholt. Zurück in Bumpsville kommen wir jetzt auch endlich an die Perücke: Ich tausche das Ding einfach mit der Conroy-Zucchini aus – auch wenn uns der Leibwächter ein weiteres Mal rausschmeißt. Jetzt habe ich alle Verkleidungsutensilien zusammen. Im Vorraum der Jungle Bar benutze ich nun nacheinander den Teer, das Fell und die Perücke mit dem Kleid. Das garantiert waschechte Bigfoot-Kostüm stimmt den Türsteher gnädig, und endlich kommen wir in den eigentlichen Versammlungsraum.

Vom Buffet wird schnell die Weinflasche geklaut, danach die Küche besucht. Hinter dem Gefrierschrank liegt ein Eispickel, der ebenfalls meiner Sammlung wertlosen Zeugs einverleibt wird.

Nun öffne ich die Hintertür – und schaue in das dümmliche Gesicht von Bumpus, der uns doch tatsächlich mit einem Bigfoot verwechselt. Während die Muskelesammlung nach draußen rennt, um ein Netz zu holen, klären wir den Songeszwang auf; indem wir unsere Verkleidung ausziehen. Conroy ist davon so angehen, daß er mit seinem Kraftbolzen hineinschlüpfen möchte. Daß die beiden dabei im Kühlschrank landen, ist mir nicht gerade unrecht. Ein kleiner Hinweis an Max genügt, und schon ist die Bigfoot-Gemeinschaft vor dieser Bedrohung gerettet.

Opa Bigfoot ernennt uns zu Ehren-Größtältschen – davon habe ich schon immer geträumt. Nach den Streichhölzchen gibt's natürlich auch noch eine verantwortungsvolle Aufgabe: Das Rätsel der Totempfähle ist zu lösen. Zum letzten Mal düsen wir zum Höhenrestaurant, wo der Dilatanten Fokir aus meinem Eispickel einen Korkenzieher macht. Damit malträtiere ich die Weinflasche, wodurch ich einen zur Vortex-Glaskugel passenden Korken erhalte. Den benutze ich mit der Kugel – da mir gerade eine geniale Idee gekommen ist. Dann fahren wir zur Vortex-Welt, wo wir die Kammer benutzen. Während des Trips benutze ich die präparierte Glaskugel, die sich mit dem Gas füllt. Voilà!

Zurück in der Jungle Bar suchen wir den magischen Teich hinter den Totempfählen auf. Nun benutze ich den Muir-Kopf, das Kapitkissen, den Saurierzahn und die Glaskugel mit dem Pool – und habe damit die gesamte Bigfoot-Rasse gerettet. (1a)

HIER GEHT'S ZUR MULTI- MEDIA- WELT...



Schicken Sie den ausgefüllten Coupon bitte an DMV-Verlag, CD-MAGAZIN, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München.

Hier geht's zum CD-Magazin!

JA, ich will das CD-MAGAZIN für nur DM 25,- testen! Wenn ich vom CD-MAGAZIN nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies spätestens 10 Tage nach Erhalt der CD mit. Ansonsten senden Sie mir das CD-MAGAZIN regelmäßig frei Haus – mit 15 % Preisvorteil* für nur DM 33,- anstatt DM 39,- (Einzelverkaufspreis)! Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Datum / 1. Unterschrift _____
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, CD-MAGAZIN, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift _____
Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).
Meine Telefon-Nr. _____

* Auslandspreise auf Anfrage
CCP46



**CD-MAGAZIN – DAS
INTERAKTIVE COMPUTER-
MAGAZIN AUF CD-ROM:**

- Hören Sie selbst: Soundkarten im Test!
- Sehen Sie selbst: Videos digitalisieren kinderleicht!
- Erleben Sie selbst: Softwaretests und Praxiseinsatz!

- Extra-Bonus: Shareware-Programme, starke Audio-Tracks für die Stereoanlage und vieles mehr!
- Holen Sie sich das CD-MAGAZIN zum Wahnsinnspreis von nur 25,- DM!**

DMV
Verlag für Computer und Medien
und Software

Hardwarevoraussetzung: Ein 386er PC, Windows 3.1., 4 MB Arbeitsspeicher und eine Soundkarte genügen – und Ihr Multimedia-Erlebnis kann losgehen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, CD-MAGAZIN, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



KLEINES CD-ROM LEXIKON

**Durchblick bei Bus, SCSI und XA:
Unser Lexikon erklärt die wichtigsten
Fachbegriffe rund ums CD-ROM.**

AT-Bus: Falsche Bezeichnung für Nicht-SCSI-CD-ROM-Interfaces. Ist in Wirklichkeit ein hersteller-spezifischer paralleler Anschluß, der nicht mit dem Festplatten-AT-Bus kompatibel ist. Die wichtigsten Standards für CD-ROMs sind die von Mitsumi, Panasonic, Philips und Sony.

Burst-Mode: Die Geschwindigkeit, mit der ein CD-ROM-Laufwerk Daten aus dem eigenen Puffer-Speicher zum PC übertragen kann. Steht zwar in vielen Datenblättern, ist aber oft ein theoretischer Wert ohne jede Aussagekraft.

Caddy: Spezielle Hülle für CD-ROMs. Teure Laufwerke benötigen solche Caddys, da die CD nicht direkt eingelegt werden kann. Soll Staub und Fingerabdrücke auf der CD vermeiden.

CD Recorder: Gerät, um einmal beschreibbare Leer-CDs zu "brennen". Kostet inklusive Software um die 15.000 Mark.

CD+G: Format, bei dem neben der Musik Grafiken auf der Audio-CD gespeichert werden. Dazu gehören beispielsweise Liedtexte. Kann auf PCs nicht wiedergegeben werden. Das Format hat sich auch nicht durchgesetzt und wird nur noch auf einigen japanischen Karaoke-Discs verwendet.

CD-i: CD-ROM-Format von Philips für den CD-i-Spieler. Kann auf PCs nicht wiedergegeben werden, da CD-i einen zu MS-DOS inkompatiblen Prozessor hat.

CD-MIDI: Obskures Format, bei dem auf der Audio-CD MIDI-Daten neben der Musik gespeichert werden, die einen Synthesizer steuern können. Kann auf PCs nicht wiedergegeben; außerdem gibt es im Handel nicht eine CD in diesem Format.

CD-ROM XA: steht für eXtended Architecture: Ein CD-ROM-Format, bei dem Daten durch »interleaving« gemischt werden können. Dadurch lassen sich gleichzeitig Musik spielen und Programmdateien laden. Ein XA-kompatibles Laufwerk kann diese CD-ROMs lesen, aber gibt nicht automatisch die Musik wieder; dazu muß das Laufwerk ein echtes XA-Laufwerk sein.

Cine Pak: Packverfahren für digitalisierte Filme. Ist von 486ern auch per Software zu dekodieren. Bestandteil von Video für Windows 1.1.

Datentransferrate: Die Geschwindigkeit, mit der das CD-ROM-Laufwerk Daten von der CD lesen und in den PC übertragen kann. Wird in Kilobyte pro

Sekunde (KB/sec) gemessen.

Doublespeed: (auch Doublespin). Ein CD-ROM-Laufwerk, bei dem sich die CD doppelt so schnell dreht wie bei einem Audio-CD-Spieler. Daraus resultiert eine Datenübertragungsrate von 300 KB/sec.

Form 1/Form 2: Zwei verschiedene CD-XA-Sektoren-Formate. Form 2 packt mehr Daten in die einzelnen Sektoren, kann deswegen nicht von allen CD-ROMs gelesen werden. Praktisch alle CDs sind im Form 1-Format bespielt. Ausnahme sind zur Zeit die MPEG-kodierten Spielfilme für CD-i-Systeme und Real Magic; sie können nur von Form 2-kompatiblen Laufwerken gelesen werden.

General MIDI: Neuer Soundkartenstandard für Musik, unterstützt aber keinerlei Sprachausgabe.

High Sierra: Veraltetes CD-ROM-Aufzeichnungsformat, Vorläufer von ISO 9660.

Interleaving: Das Mischen zweier unterschiedlicher Daten. Beispielsweise befinden sich Musik und Programm nicht auf zwei getrennten Spuren, sondern ineinander verwoben in einer Datei. Auf einige hundert Byte Musik folgen entsprechend viele Daten, dann wieder die Musik, dann wieder die Daten. So können quasi gleichzeitig Musik gespielt und Daten gelesen werden.

ISO 9660: CD-ROM-Aufzeichnungsformat. Alle ISO-CDs können mit dem MSCDEX-Programm als MS-DOS-CDs gelesen werden.

Macromind Director: Multimedia-Entwicklungslösung für den Macintosh. Ein Abspiel-Programm für Director-Dateien ist für PCs erhältlich. Sehr langsam, wird trotzdem zur Konvertierung von Mac-CD-ROM-Spielen benutzt.

Mitsumi-Bus: CD-ROM-Interface von Mitsumi; wird zur Zeit nur von Mitsumi-kompatiblen Laufwerken verwendet. Neben der Mitsumi-Interface-Karte auch auf Soundkarten von Aztech und Orchid enthalten.

Mode 1/ Mode 2: Zwei verschiedene Sektoren-Formate von CD-ROMs. Im Mode 2 passen mehr Daten auf die CD (bis zu ca. 680 MByte). Nur sehr alte Laufwerke können nur Mode 1-CDs (bis zu 550 MByte) lesen.

MPC: Ein PC-Standard, auf dem Multimedia-An-

wendungen problemlos laufen sollen. MPCs sollten eine Soundkarte, ein CD-ROM und Windows 3.1 haben. Fast alle MPC-Anwendungen laufen nur unter Windows.

MPEG: Packverfahren für digitalisierte Filme. Sehr leistungsfähig, benötigt aber auch zum Entpacken spezielle Dekodier-Chips. Für PC zur Zeit nur in Form der Real-Magic-Karte zu haben.

Multisession: Ein CD-ROM, auf das die Daten nicht in einem Schwung, sondern in mehreren Sitzungen hintereinander bespielt wurden, nennt man Multisession-CD. Eine Photo-CD, auf die man nachträglich weitere Bilder aufträgt, arbeitet nach diesem Verfahren. Wenn ihr Laufwerk nicht Multisession-kompatibel ist, sehen Sie nur die Daten aus dem ersten Schreibvorgang; die anderen bleiben unsichtbar.

Panasonic-Bus: CD-ROM-Interface von Panasonic. Wird hauptsächlich von den eigenen Laufwerken sowie von den Creative-Laufwerken benutzt. Findet man auf Soundblaster Pro und Soundblaster 16.

Philips-Bus: CD-ROM-Interface von Philips. Wird nur von Philips-Laufwerken verwendet. Benötigt Original-Interface-Karte von Philips.

Photo-CD: Spezielles CD-ROM-Format, bei dem Kleinbildfotos als hochauflösende Grafiken gespeichert werden. Sie brauchen ein Photo-CD-kompatibles Laufwerk, um diese ROMs lesen zu können.

Red Book Audio: Das Format von Audio-CDs. Praktisch jedes CD-ROM kann auch dieses Audio-Format abspielen.

Scsi: Ein Schnittstellen-Standard für Festplatten, Scanner und auch CD-ROMs. Benötigt ein spezielles SCSI-Interface.

Singlespeed: Ein CD-ROM-Laufwerk, bei dem sich die CD genauso schnell dreht wie bei einem Audio-CD-Spieler. Daraus resultiert eine Datenübertragungsrate von 150 KB/sec.

Sony-Bus: CD-ROM-Interface von Sony. Wird von Sony und Orchid verwendet. Neben der Original-Sony-Karte auch auf Orchid-Soundkarten zu finden.

Soundblaster: Soundkartenstandard mit schwachen Musikfähigkeiten und Möglichkeit, digital Sprache oder Geräuscheffekte auszugeben.

TOC: Table of Contents, das Inhaltsverzeichnis einer CD-ROM, in dem alle Daten- und Audio-Tracks katalogisiert sind.

Zugriffszeit: Die Zeit, die ein CD-ROM-Laufwerk benötigt, um eine bestimmte Stelle auf dem CD-ROM anzufahren. Liegt normalerweise im Bereich von 0,3 bis 0,6 Sekunden. (bs)

Es kann nur Eine(n) geben!

Damit CD Player immer besser und dicker wird, wollen wir unser Team im Laufe des 2. Halbjahres 1994 verstärken. Wenn Sie sich im Fachbereich PC-Entertainment (Schwerpunkt Spiele) gut auskennen und schon immer mal einen festen Redakteursjob vor den Toren Münchens haben wollten, dann schlagen Sie jetzt zu. Ein unkonventioneller, dynamischer Arbeitsalltag im Umgang mit den neuesten Hardware- und Software-Entwicklungen erwartet Sie.

Studieren Sie doch das »Rekrutierungs-Video« der Multimedia-Leserbriefe auf dem CD-ROM, um einen knallharten Eindruck von unserem wilden Verlag zu erhalten.

Neben solidem Spiele-Fachwissen und einer flotten Schreibe beherrscht unser Wunschkandidat das Talent, selbstständig zu arbeiten, übersteht auch größeren Streß ohne Nervenzusammenbrüche und hat genug Englisch drauf, um mit kniffligsten Text-Adventures fertig zu werden. Idealerweise sammelte der Redakteur in spe bereits Erfahrungen im Journalismus und/oder der Computerbranche. Kenntnisse im Umgang mit PC-Hard-



Wollten Sie schon immer mal mit diesem Haufen zusammenarbeiten? Die handzahnenden Redakteure von PC- und CD Player freuen sich schon auf eine(n) neue(n) Kollegen/Kollegin.

ware sind kein essentielles Muß, aber durchaus gerne gesehen. Ihre Bewerbungsunterlagen sollten einen tabellarischen Lebenslauf, zwei beliebige Tests zur Probe und Angaben über Ihre spielerischen Vorlieben enthalten. Bitte schicken Sie die gesammelten Werke an folgende Adresse:

DMV Verlag - Redaktion CD Player - Stellenanzeige
Gruber Str. 46 a - 85586 Paing

Die Bearbeitung der Bewerbungen erfolgt schnellstmöglich (sprich: Bitte haben Sie ein paar Wochen Geduld, bis Sie was von uns hören). (hl)

Microsoft DINOSAURIER

Der Testsieger und eindeutige Privat-Favorit der PC-Player-Redakteure* jetzt auch in deutsch!

„Gesamteindruck: Sehr gut“
*(PC PLAYER 10/93)

Mit der deutschen Version von Microsoft Dinosaurier können Sie sich jetzt endlich auch mit deutscher Sprachausgabe und deutschen Texten faszinieren lassen.

Bereits über die englische Version von MS Dinosaurs urteilte **CD player 1/94**: „Microsoft Dinosaurier wird auch höchsten Erwartungen gerecht. ... Egal, ob Grafik oder Sound, Bedienung oder Komplexität – wer von diesem High-End-Programm nicht gefesselt ist, dem ist kaum noch zu helfen.“

„Das Paradebeispiel für eine gelungene Multimedia-Anwendung ...“ (**CD player 1/94**), machte schon die englische Microsoft Dinosaurs zur „Kaufempfehlung der PC Player-Redaktion.“ (**PC PLAYER 10/93**)



DM 139,-
inkl. 10 Jahre Home-CD

Ja, ich bestelle die deutsche Version von Microsoft **Dinosaurier** für 139,-

- ☐ Vorauskasse per Scheck:
+ DM 6,- (innerhalb Deutschlands)
☐ Nachnahme Inland + DM 11,-
☐ Nachnahme Ausland + DM 15,-
☐ Barkeinzug Inland + DM 6,-
(Nur gültig mit Unterschrift - sonst: Lieferung gegen Nachnahme)
☐ LOOM für OM 39,-

Bankverbindung:

BLZ

Kto.

Bank

Meine Adresse:

130350

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift: Bitte nicht vergessen (bei Mindestbürgen der gesetzliche Vertreter)



Die Bestell-Hotline:
08121/769-102
oder fix faxen
08121/769-103

DMV
SOFTWARE

IMMER VOLLES PROGRAMM!

OMV Software, Postfach 1146, 85580 Paing

Werner Tiki Küstenmachers original

Alles über Unterbringung & Pflege unserer silbrigen Lieblinge

M.S. SpielDOSe

Ach du Scheibe!

klärt auf
& wäscht up

Bei Audio-CDs fallen (dank Oversampling und so) Beschädigungen nur selten auf

CT-ROMs dagegen reagieren auf Dreck oft recht merkwürdig

Drum: Wer seine Glitzerscheiblette
liebt, der schiebt... sie mit Gefühl...

SCHEIBEN
KLEISTER

MIT NEM RISS HAT BON
JOVI NOCH MEHR SCHMISS.

ECHT WAHR: MIT HÜHNER-
KACKE DRAUF LÄUFT MEIN
REBEL ASSAULT DOPPELT
SO SCHNELL!

...GAANZ SACHT
IN DEN SCHACHT

⚠ Achtung ⚠
REINSTRaum!
Rauchen Atmen



Pflege sets sind
genauso umstritten..

...wie gutgemeinte
Hausmittel...

...oder gar diese
Nerv-Container

Wer in ist, gönnt
seinen Scheiben
Wind und Sonne

...und seinem Home-Ambiente diese angesagten CD-Ständer

DU HAST SCHON
WIEDER FAST 3
MEGABYTE WEG-
POLIERT!

STATT CD-ROM IMMA
WIEDA MAL NE SCHLEIF-
SCHEIBE VON DA FLEX
REIN, DAS
SCHARFT DEN
LASERSTRAHL!

Wow!
600 MB Shärwä!
DM 999

KNIRSCH!

CADDY
↓ Sonderpreis
DM 199,-

WIRKT
AUSSERDE
ALS VOGEL
SCHEUCHE

SO GEIL LASSEN
SICH 8 TERABYTE
SOFTWARE PRÄSENTIEREN!

Körnung 300

DESIGN ODER NICHTSEIN

VORSCHAU



4/94

ERSCHEINT
AM

... ODER GLEICH ABONNIEREN: BITTE BEACHTEN SIE DIE ABD-BESTELLMERKE IN DIESER AUSGABE

JETZT IST DIE MACHT MIT IHNEN!



SoundMan Wave

CYBERMAN™ UND SOUNDMAN WAVE™. NEUE DIMENSIONEN FÜR ACTION UND SOUND.

Sie brauchen Kontrolle und Power in der Welt der neuen, actiongeladenen 3D-Spiele und Sound-Anwendungen. Mit **CyberMan**, dem futuristischen Interaktiv-Controller für PC-Spiele, haben Sie alle drei Dimensionen voll im Griff. Es ist das einzige Kanthalgerät mit sensarischer Rückkopplung. Damit bekommen Sie die Action hautnah zu spüren! **SoundMan Wave***, die Soundkarte der nächsten Generation mit dem neuen OPL-4 Chip, arbeitet mit der fortschrittlichen Wavetable-Synthese, um heiße 16-Bit-Soundeffekte und realistische Musik zu erzeugen. Wenn Sie Action und Sound **ERLEBEN** wollen, holen Sie sich **CyberMan** und **SoundMan Wave**.



CYBERMAN UND SOUNDMAN WAVE FINDEN SIE U.A. BEI:
**ALLKAUF - BRINKMANN - COMPUTER COMPANY -
HERTIE - HORTEN - KARSTADT - MEDIA MARKT - SCHADT - VOBIS**

SONST NOCH FRAGEN? RUFEN SIE UNS EINFACH AN. **LOGI GMBH 089 / 89467-308.**
LOGITECH AUSTRIA 06474 74 01. LOGITECH SCHWEIZ 021 863 50 00.


LOGITECH
The Senseware
Company

*Garantiert 100 %ig kompatibel mit SoundBlaster, AdLib und General MIDI. Mit SCSI CD-ROM Schnittstelle, Joystick und MIDI-Anschluß. Mitgeliefert werden 5 wertvolle Software-Pakete.



JACK NICKLAUS' GOLF - CD, PC & AMIGA



WORLDS OF LEGEND - CD, PC & AMIGA



WALLS OF ROME - CD & PC



OCEANS BELOW - CD ONLY



THE ANIMALS - CD ONLY



SPACE SHUTTLE - CD ONLY

